ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

Fallna Änglar

STADENS HJÄRTA BRANN I NATTEN



OMSLAG PAOLO PARENTE

ETT ÄVENTYR TILL KULT

ISANDE VRÅL EKADE GENOM DE UTBRÄNDA HUSEN. ENSTAKA MÄNSKLIGA VANDRARE SKYNDADE UT I LJUSET, UNDAN JÄGARNAS KÄFTAR.

FALLNA ÄNGLAR

ETT ÄVENTYR TILL KULT



Förord FALLNA ÄNGLAR ÄR TRE ÄVENTYR SOM UTSPELAR SIG BLAND NATTENS BARN OCH MÄNNISKOR PÅ VÄG ATT BRYTA GENOM ILLUSIONERNA I NEW YORK CITY, EN STAD SOM VACKLAR PÅ GRÄNSEN MOT METROPOLIS OCH VÄRLDAR BORTOM VÅR. I BAKGRUNDEN BESKRIVS NATTENS BARN I NEW YORK, TILLSAMMANS MED EN ALLMÄN ÖVERSIKT ÖVER STADEN. BAKGRUNDEN KAN ANVÄNDAS FÖR ATT SKAPA FRISTÅENDE ÄVENTYR I NEW YORK, ELLER SOM GRUND FÖR IMPROVISATIONER DÄR ROLLPERSONERNA RÖR SIG BLAND NATTENS BARN.

DE TRE ÄVENTYREN KAN SPELAS TILLSAMMANS ELLER VAR FÖR SIG. EN LÖS TRÅD I FORM AV ROLLPERSONERNAS VÄNSKAP MED EN REGISSÖR SOM FIGURERAR I ALLA TRE BERÄTTELSERNA BINDER DEM SAMMAN. I KAPITLET "ELIZABETH SEYMORS HEMLIGHET" BESKRIVS REGISSÖRENS MÖRKA FÖRFLUTNA OCH HUR ROLLPERSONERNA DRAS IN I BERÄTTELSEN. PLATSER OCH PERSONER SOM FIGURERAR I ÄVENTYREN BESKRIVS I BAKGRUNDEN OM NEW YORK, SÅ LÄS IGENOM DEN INNAN NI SPELAR ÄVENTYREN.

SCAN OCH PDF
Jonas

KONSTRUKTION
Gunilla Jonsson Michael Petersén

REDIGERING
Olle Sahlin

OMSLAG
Paolo Parente

GRAFISK FORM
Stefan Thulin

ILLUSTRATIONER
Patrik Magnerius

REPRO
Hagbergs Repro AB

TRYCK
Tryckproduktion AB, Västerås

KULT

Obs: Ingenting av det som finns beskrivet i "Fallna Änglar" har någon som helst anknytning till verkligheten, utan är en miljöbeskrivning av det mer suspekta slaget för att skapa en intressant rollspelsmiljö.



"MOTORCYKELN VRÅLADE SOM ett utsvultet djur genom tunneln, ut i nattens mörker mot New York. Jag kryssade mellan enstaka bilar och möttes av ängsliga ansikten och rädda ögon bakom bilrutorna. De kände min närvaro, men i natt behövde de inte vara rädda – i natt var jag inte på jakt.

Stadens hjärta brann i natten. Flammorna steg mot den mörka himlen och färgade horisonten. HD:n darrade av återhållen vrede när jag sakta gled genom The Bronx längs Tredje avenyn. Mörka skepnader utan mänskliga ansikten jagade i natten på gatorna runt mig. Isande vrål ekade genom de utbrända husen. Enstaka mänskliga vandrare skyndade ut i ljuset, undan jägarnas käftar.

Harlem River böljade som ett levande, hungrigt mörker under

NEW YORK CITY

mig när jag bromsade in på bron mot Manhattan. Jag hade kommit hem."

New York City vacklar på gränsen mellan Metropolis och Inferno. De hemlösa och hungrande på gatorna, våldet i slummen och de explosiva motsättningarna mellan dem som har allt och dem som ingenting kan få driver staden allt närmare illusionens sammanbrott. Det är en hotfull plats, dit nattens barn flyr från förkvävande småstäder och förorter. Det är också en plats full av hopp, där den som vågar kan bli vad ingen människa har varit under tusentals år av fångenskap.

Nattens barn samlas överallt där det finns mörka prång och förfall där de kan gömma sig. I New York hål-

ler de till bland svarta och chicanos i slummen, eller bland konstnärerna och dagdrivarna i East Village, Chelsea och Greenwich Village.

De bildar grupper som slåss inbördes om makten över staden efter mörkrets inbrott, i hård konkurrens med mänskliga knarklangare, gatugäng och polisens dödspatruller.

Vi ger en översikt över nattens New York, följd av en beskrivning av några olika grupper som rollpersonerna kan stöta på under sin färd genom stadens landskap. Vi börjar på fastlandet längst i norr, i The Bronx.



I BRONX FINNS NÅGRA MÄKTIGA VARELSER OCH NATTENS BARN, SOM HÄMTAR SIN NÄRING UR DESPERATIONEN.

De beväpnade gatugängen gör att bara de starkaste av nattens barn vågar jaga i Södra Bronx. De möter mänskliga motståndare som inte ryggar för vad de är och som skjuter först och frågar sen. Flest nattens barn finns längst i söder, i kåkarna söder om 138:e gatan och i järnvägsvagnar och containrar på den stora godsbangården som gränsar mot Harlem River.

Längre norrut, i närheten av St Marys Park, har en kraftig reva i illusionerna skapats under 80-talet. Där har Azanja, en levande gudinna, skapat en tillflyktsort för sina tillbedjare. Hon var ursprungligen, och är fortfarande, till största delen en fruktbarhetsgudinna, men under inverkan från den destruktiva miljön börjar hon långsamt förvandlas till en dödens gudomlighet.

South Bronx Cross Bronx Expressway delar The Bronx i en nordlig och sydlig del. Sväng ned från motorvägen på Tredje avenyn och fortsätt söderut, så kommer du till hjärtat av Södra Bronx. Husen har sex våningar och är byggda av trist, brungrå sten. En liten trappa leder upp till varje port. Det är ett svart område, fast på många håll bor det mest chicanos med rötterna i Karibien och Mexiko. Det är förfallet, för hyresvärdarna vill inte betala upprustning och låter staden överta husen, som låter dem förfalla. Varje natt brinner något ned för att ägaren vill ha ut försäkringen. Taxi kör inte här och polisen kommer inte hit annat än för att klå upp folk. De som kan flyttar härifrån. De som blir kvar försöker klara sig så gott de kan.

I Bronx finns några mäktiga varelser och nattens barn, som hämtar sin näring ur desperationen. På 143:e gatan har Vilddjurets tjänare inrättat ett tempel. De hämtar sina offer bland invånarna i kvarteren runtomkring. Schakalerna, som annars håller till på Manhattan, kommer ibland upp till Bronx för att jaga på nätterna. Polisens dödspatruller gör räder in bland de utbrända kåkarna på jakt efter lättfångat byte.

Harlem Från Södra Bronx går flera broar över Harlem River till norra Manhattan. Harlem är sedan hundra år tillbaka en svart stadsdel. Här blandas förfall med välmående kvarter. Huvudstråket är Lenox avenue, som löper upp genom Manhattan från Central Park. Längst i norr finns Washington Heights ganska förfallna kvarter.

I öster ligger Spanish Harlem med sina nedgångna kåkar, känt som ett farligt grannskap. På barerna i och kring Spanish Harlem kan man hitta många av de nattens barn som inte har förlorat så mycket av sin mänsklighet och fortfarande kan smälta in.

Området mellan 125:e och 135:e gatan på västra sidan, alldeles norr om Columbia-universitetet, är också ett tillhåll för nattens barn med många barer. Där finns också många knarklangare och helt mänskliga brottslingar. Några kvarter i området

har blivit en tillflyktsort för dödsmagiker. Där blandas liv och död tills ingen längre kan se skillnaden mellan de två.

På bangården för tunnelbanevagnar längst i norr håller nattens och underjordens barn till. Härifrån beger de sig ned i tunnelsystemet under staden. Längst i norr finns också parker där schakalerna jagar på nätterna: Inwood Hill Park på Manhattans nordspets och Riverside Park, som sträcker sig längs öns norra västsida.

Upper West Side Längre ned på västra sidan av Manhattan hamnar man i mer välmående kvarter, där mörkret döljs bakom mörka jalusier istället för att öppet jaga på gatorna. Vid 116:e gatan ligger Columbia-universitetet. Bakom det välansedda universitetets portar pågår experiment som hjälper till att ytterligare bryta ned stadens gränser mot det som finns bortom.

Längre söderut håller vampyrer och andra mer sofistikerade varelser till. En liten vampyrkoloni som har flyttat upp från Greenwich Village under 80-talet håller till runt Sherman-platsen vid 72:a gatan.

Upper East Side Rika kvarter där påfallande många mycket gamla, mycket rika varelser håller sig gömda i praktvåningarna. Flera mycket gamla vampyrer bor här, bland annat Franz Dvorak som rollpersonerna stiftar bekantskap med i det första äventyret. Ett par av New Yorks mest framstående dödsmagiker, Richard Chesterfield och Mary Austin, bor på 72:a gatan. Det är kvarter där livsfarliga fiender kan gömma sig bakom tungt bevakade portar, men schakalerna jagar inte på gatorna och inga nattens barn syns ute. Inga obetydliga varelser vågar sig hit.

Central Park Central Park på nätterna tillhör schakalerna. De har sina jaktmarker i snåren och på de illa upplysta parkvägarna. De leker kurragömma med tungt beväpnade knarklangare och söker efter ensamma vandrare som de kan släpa med sig ut i mörkret.

Men parken har också sin egen själ. Den växer och förvandlas. Delar av Central Park är på väg att glida in i Gaia, den levande jorden. Schakalerna har börjat undvika vissa områden i de norra delarna av parken, där snåren döljer portar ut i den oändliga vildmarken.

Midtown Söder om Central Park kommer vi ned mot Manhattans centrum, där avenyerna skär ned som djupa klyftor mellan skyskraporna. Det är här, och inte i slummen som man kanske kan tro, som det är lättast att smälta in i mängden och försvinna. Här finns de mest förvridna, de mest omänskliga av nattens barn som inte kan existera någon annanstans. De blandar sig med uteliggarna som kantar gatorna och avenyerna, de gömmer sig i prången och i gångarna ned mot tunnelbanan, de tillbringar dagarna på porrbiograferna runt Times Square och 42:a gatan.

Från luftkonditionerade kontor högt upp i skyskraporna längs Femte avenyn och Avenue of the Americas försöker liktorerna behålla kontrollen över staden . Här finns kontor för alla de stora multijättarna.

Chelsea New Yorks gamla centrum, som på 70-talet blev tillhåll för en hel del magiker. En liten koloni med passionsmagiker grundade ett kollektiv här på 60-talet, men drev sina experiment för långt och råkade ut för fysiska förändringar och blodtörstigt vansinne. Deras hem, på 25:e gatan bort mot Elfte avenyn, förvandlades till ett purgatorium när två av magikerna i panik åkallade en nefarit. Nattens barn undviker platsen. En magiker kan känna en obehaglig aura runt huset, där passionsmagikerna fortfarande plågas i sitt personliga helvete.

Längst i söder ligger slakthusområdet, som har blivit en mötesplats för sofistikerade, men blodtörstiga, nattens barn och vildsinta schakaler som normalt inte vågar sig ut ur slummen eller upp ur underjorden. Här upplever rollpersonerna en obehaglig natt i det första av de tre äventyren.

Greenwich Village

Gamla konstnärskvarter med låga, "europeiska" hus och gator som inte följer ett strikt rutmönster som på övriga Manhattan. Liksom Chelsea är det här ett tillhåll för magiker och sofistikerade nattens barn, framför allt nosferatu. En av New Yorks äldsta vampyrer, Jaqueline Sanders, som rollpersonerna träffar på i det första äventyret, bor här. Här finns också flera traditionstyngda barer och klubbar där levande och vampyrer har träffats sedan 20-talet. Schakaler och andra blodtörstiga nattens barn aktar sig noga för att jaga i Greenwich Village. Området har en alldeles för stor koncentration gamla och mäktiga nosferatu och magiker som inte vill störas av rykten och polisundersökningar. Det är, om man inte råkar ut för någon enstaka desperat nosferatu, en av de säkraste platserna i staden nattetid.

East Village

Det är hit nattens barn, nosferatu och unga magiker söker sig när de kommer till New York. Fram till början av 80-talet var East Village en kreativ gryta där konstnärer kunde träffa inte helt mänskliga varelser och pröva gränserna för illusionerna. Under senare år har området rustats upp, men en del av den ursprungliga stämningen finns ändå kvar. Många nattens barn finns i området efter mörkrets inbrott. Det är på en teater i East Village som rollpersonerna träffar Elizabeth Seymor, den vän som blir deras inträdesbiljett till New Yorks gränsland mot Inferno och Metropolis.

Alphabet City

Området är uppkallat efter avenyerna som löper från norr till söder: A, B, C och D. Det var härifrån energin strömmade till East Village under 70- och 80-talet. Då var Alphabet City en utbränd ruinstad där schakalerna gömde sig i källarvåningarna och nachtkäfer och wolfen jagade. Upprustningen har drivit bort de flesta, men det finns fortfarande schakaler kvar i några av husen på Aveny C och D. Ned mot floden ligger hyreskaserner som ibland rymmer portar mot Metropolis.

SoHo

Ett penningstarkt område med konstgallerier och svindyra våningar. Men den polerade ytan gömmer fler portar mot andra världar än många andra platser i New York. Fram till början av 70-talet var SoHo ett tillhåll för de organiserade massmördarna i staden. De höll möten i de övergivna lagerlokalerna och raserade väggarna mot Metropolis. Många av portalerna finns kvar, också sedan området har rustats upp. Påfallande många av de gamla mördarna bor kvar som yuppies i lyxvåningarna och äger affärer i området. Det sägs att de fortfarande samlas ibland i någon av sina gamla lokaler, men i så fall håller de väldigt tyst om det.

Little Italy

Maffians huvudfäste i New York. Som överallt annars är maffian till stor del kontrollerad av liktorer och i ständig strid med nattens barn och många av Astaroths tjänare. Många av New Yorks mäktiga liktorer möts på de små pittoreska restaurangerna här.

Chinatown

En egen liten värld, där Hong Kongs triader kämpar mot mäktiga liktorer och uråldriga kinesiska gudar göms i rökiga källarlokaler. Inga utomstående nattens barn tolereras här, och New Yorks övriga nosferatu har liten kontakt med de kinesiska vampyrer som döljer sig bakom bambujalusierna på dagarna och söker sig ut i folkvimlet efter mörkrets inbrott.

Finansdistriktet

En vimlande kontorsvärld på dagen och till synes fullständigt dött på nätterna. Men skenet bedrar. Bakom skyskrapornas reflekterande glasfönster döljer sig egendomliga klubbar och förbund.

Kannibaler, mördare och magiker möts i sammanträdeslokalerna efter mörkrets inbrott. På en sofistikerad klubb på Pine Street kan rollpersonerna stifta bekantskap med nattens barn från samhällets högsta skikt.

Nattens barn Här beskrivs några av de viktigaste grupperna i New York efter mörkrets inbrott. Några av dem stiftar rollpersonerna bekantskap med i de tre äventyren som följer. Andra kan du använda i egna äventyr, eller för att skapa en fylligare bakgrund till rollpersonernas odyssé genom staden.

Nosferatu New York är berömt för sin vampirism. Hit flydde jagade nosferatu från Europa i slutet av 1700-talet. Hit har nyfödda vampyrer tagit sig från trångsynta småstäder och en landsbygd där de jagas som villebråd.

Ingen vet hur många nosferatu som finns i New York. De är splittrade i stridande fraktioner, ljusskygga grupper och enslingar som inte vill ha med sina artfränder att göra. Mest öppet uppträder de sedan länge i Greenwich Village och kvarteren däromkring. Det är där de bildade, sansade vampyrerna håller till. De som drivs av en obändlig blodtörst och jagar som vilda djur håller till i slummen. Många sådana "vilda" nosferatu finns längst upp på västra sidan, ovanför Columbia-universitetet.

Nosferatu som kommer för första gången till New York söker sig ofta till East Village och till de barer och klubbar i Greenwich Village som sedan länge är kända som tillhåll för vampyrer, till exempel "Les Magots", "Finnegans" och "Literoom". Där kan de höra sig för om vilka grupper som finns och var det är relativt riskfritt att hålla till.

Rollpersonerna möter en grupp nya nosferatu i det första äventyret. De har sökt sig till East Village och rollpersonerna träffar dem på en teater där. I äventyret möter rollpersonerna också en gammal vampyr som håller till på övre östra sidan. Det finns ett antal sådana enslingar, ingen vet riktigt hur många, som har dragit sig undan till sina våningar.

Schakaler Schakalerna är massmördare som beskrivs närmare i "Mörkrets legioner". De drar runt på landsbygden och mördar slumpvis utvalda offer längs vägarna. Vid särskilda tidpunkter sammanstrålar de vid mötesplatser, ofta vägkorsningar, och håller sammankomster som urartar i vilda jakter då de dödar allt som finns i deras närhet.

New Yorks schakaler är speciella på många sätt. De har dragits till staden under de senaste 50 åren och bildat ett slags löst sammanhållet brödraskap. De samlas inte längre några gånger om året på utvalda mötesplatser. New Yorks schakaler har möte varje natt efter mörkrets inbrott och jagar i flock genom de illa upplysta gatorna och i de mörka parkerna. Alla ensamma nattvandrare är deras byte.

Schakalerna är sjaskiga, nedgångna män som håller till i de förfallna delarna av staden. Många har tidigare bott i Alphabet City, men de börjar flytta ut därifrån. I hyreskasernernas källare och pappkartonger i gatuprången finns en hel del schakaler. Några bor i tunnelbanan eller i parkerna.

Många schakaler har förvandlats av det ständiga mördandet och blivit Vilda hundar, halvmänskliga varelser utan klart medvetande, uppfyllda av en okontrollerbar hunger och aggressivitet. Några sådana förvridna schakaler beskrivs i äventyret "Schakalernas dotter".

Gränserna mellan de halvmänskliga mördarna som utan att tänka jagar fram genom gatorna på nätterna, och kallblodiga massmördare som planerar sina dåd är flytande. New York har alltid haft mördare. Under 60-talet samlades de till blodiga fester i de förfallna lagerlokalerna i SoHo. Sedan början av 90-talet har de mer "städade" massmördarna sammanstrålat med schakalerna och hållit sina mordorgier i en övergiven fabriksbyggnad i slakthusområdet, Jakobs Deli. Rollpersonerna har anledning att undersöka den platsen närmare i det första äventyret.

Schakalerna samlas ibland kring någon mer sansad ledare som kan skydda dem mot polisen och som i gengäld får en kick av närheten till de vansinniga mördarna. En sådan ledare var Richard Seymor, far till rollpersonernas vän Elizabeth. Rollper-

sonerna upptäcker under de tre äventyren att deras väninna har obehagligt nära kontakter med schakalerna.

För er som inte har "Mörkrets legioner" beskriver vi en typisk schakal här. Värdena kan användas för alla de schakaler som förekommer i de tre äventyren.

Schakal Schakaler är män mellan 20 och 50 år, slitna, skäggiga och klädda i trasor. Enstaka schakaler kan vara kvinnor, tonåringar eller äldre, men det är ovanligt. Sådana blir i allmänhet dödade när de stöter på andra schakaler. De påminner för mycket om schakalernas bild av ett offer.

PERSONLIGHET: Schakalerna är människor, men med förvriden personlighet. De saknar empati, kan inte relatera till en annan människa. När de möts är det en skara av tusen enstöringar instängda i sig själva. De får ångest av att ha en människa i närheten som skulle kunna knyta an till dem. Det är därför de umgås med varandra. Där riskerar de inte kontakt med någon utanför sig själva. Schakaler som inte passar in i mönstret dödas av sina egna.

När schakalen mördar gör han det för att säga något till sig själv. Han uppfattar aldrig offret som en annan människa. Han vet ingenting om andra människor. I bestialiska mord försöker han lista ut något om sig själv och få utlopp för instängdheten. Men det ger aldrig någon långvarig lindring. Han måste mörda igen, och igen.

ROLLSPELSTIPS: Spela instängd, iskall, onåbar med tom blick och iskall röst.

RÖR	16	**EGO**	11
STY	16	**KAR**	6
TÅL	16	**UPP**	16
UTS	4-10	**UTB**	6

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 90 kg
FÖRFLYTTNING: 8 m/sr **HANDLINGAR:** 3

INITIATIVBONUS: +4 **SKADEBONUS:** +3
SKADEKAPACITET:
5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 110 **MENTAL BALANS:** –50
MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldig till brott, offer för brott
FÖRDELAR: Uthärda hunger/törst, Uthärda smärta
NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsdrift, Förträng-ningar, Efterlyst, Manisk, Självisk, Tvångstankar
FÄRDIGHETER: Automatvapen 16, Gevär och armborst 16, Pistol och revolver 16, Smyga 16, Undvika 16, Dolkar 16, Kastvapen 16, Krossvapen 16, Slåss utan vapen 16, Gömma sig 16, Överlevnadskonst 12, Kontaktnät: schakaler 12, Inbrottsteknik 12, Köra bil 12, Skugga 16, Strid i mörker 16
ANFALLSSÄTT: enligt vapen
UTRUSTNING: varierar
HEMORT: New York

Vilddjurets tjänare Nära knutna till schakalerna är Vilddjurets tjänare, som tillber den mest blodtörstiga av Astaroths inkarnater. Många schakaler tillber Vilddjuret och de har stor respekt för gudens tjänare. Kulten har ett tempel i Södra Bronx, där ledaren, som kallar sig Boorman, hämtar kraft ur förfallet och skickar sina tjänare att jaga rätt på offer som ingen kommer att sakna.

Men alla Vilddjurets tjänare är inte mördare i slummen. Boorman är en mäktig magiker med elever bland satanister överallt i staden. Flera högt uppsatta personer på Upper East Side träffar regelbundet Boorman för att lära sig dödsmagi, och hjälper till att skaffa fram offer till kulten och skydda den från polisinblandning.

Boorman har dessutom en kluven ställning gentemot schakalerna. Under Vilddjuret lyder de nefariter som uppsöker schakaler för att skapa purgatorier runt dem och straffa dem för deras gärningar. Boorman har kontakt med sådana nefari-

ter, något som gör honom både fruktad och hatad bland schakalerna. Rollfigurerna möter Boorman när de jagar efter sin vän Elizabeth i New Yorks nattliga värld. Han har ett nära och egendomligt förhållande till henne.

Kannibalerna Kannibalerna hör till New Yorks sofistikerade mördare. De rekryteras bland känslokalla affärsmän i finansdistriktet och får utlopp för sin aggressivitet genom att mörda och förtära namnlösa offer som har plockats upp på gatan eller i slummen. Det finns ett par olika grupper i New York som sysslar med kannibalism. Den äldsta består av dödsmagiker i Chelsea som har ägnat sig åt rituell kannibalism sedan 60-talet. De skaffar fram redan döda offer och förtär dem rituellt. En nyare grupp är "yuppiekannibalerna", välbärgade, respekterade män som innan de blev kannibaler deltog i ritualmord eller andra brott. Flera av dem deltog i mordorgierna i SoHo på 60- och början på 70-talet.

Rollpersonerna stöter på kannibalernas verksamhet när de jagar sin vän Elizabeth Seymor genom New Yorks nattliga värld. De håller sessioner i privata lokaler på Pine Street i finanskvarteren ett par gånger i veckan.

Änglarna Till New Yorks mest osannolika invånare hör änglarna, en grupp av Demiurgens tjänare som flydde till vår verklighet från en rämnande himmel. De har förgäves försökt sprida sitt ljus bland människorna, men tvingats ned under marken för att komma bort från den mänskliga ondskan. Nu har en återstående grupp på ett 50-tal sargade änglar slagit sig ned i övergivna rum under kloaksystemet. Trots att de håller sig borta från människorna håller de långsamt på att utplånas, eller förvridas till monster, av den mänskliga destruktiviteten de har omkring sig.

Änglarna ser ut som människor, men de är omgivna av en mjuk, harmonisk ljusaura. Alla som kommer i närheten av dem uppfylls av en tillförsikt och ett lugn som stämmer illa med den allmänna stämningen i New York.

Polisens dödspatruller Alla som rör sig i staden om natten påverkas av mörkret och våldet. Polisen är inget undantag. Det har alltid funnits rötägg och korruption inom polisen, men de senaste 20 åren har ledningen blundat för, eller inte förmått att se, dem som har gått över gränsen.

De som nattens barn och gatugängen kallar "dödspatrullerna" började som vanliga korrumperade poliser. Men med tiden utvecklades de till något betydligt obehagligare. De började gradvis inse att de stod över lagen, att ingen stoppade dem när de gick för långt. Misshandel övergick i mord och blodiga övergrepp. Korrumptionen blev till beskyddarverksamhet, knarkhandel och torpeduppdrag. Poliserna förvreds och tappade något av sin mänsklighet.

Det finns ett tiotal sådana "patruller" i New York. Några av medlemmarna har fått fysiska förändringar. De beter sig som latinamerikanska dödspatruller. På senare tid har en av grupperna börjat ägna sig åt ritualmord. De kontaktades av Vilddjurets tjänare, men mördade sändebudet och meddelade att de arbetar ensamma.

Flera av dem har drabbats av fasansfulla samvetskval och skulle ta livet av sig om de inte anade att nefariterna skulle hämta dem. Det enda de är rädda för är just en grupp på tre nefariter, som har börjat förfölja dem den senaste tiden. De har nyligen kontaktat Boorman och bett om hjälp för att stå emot nefariterna, men Vilddjurets tjänare vill inte längre ha med dem att göra. I sin desperation begår de allt fasansfullare brott.

Här beskriver vi vad som kan vara både vanliga poliser och medlemmar i dödspatrullerna. Använd värdena överallt där det dyker upp poliser i de tre äventyren.

Polis Den här beskrivningen kan gälla både vanliga, sansade poliser och de vansinniga mördare som åker omkring och misshandlar folk till döds.

RÖR	16	EGO	12
STY	16	KAR	10
TÅL	16	UPP	16
UTS	10	UTB	12

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 90 kg
FÖRFLYTTNING: 8 m/sr **HANDLINGAR:** 3
INITIATIVBONUS: +4 **SKADEBONUS:** +3
SKADEKAPACITET:
5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 110
FÄRDIGHETER: Automatvapen 16, Gevär och armborst 16, Pistol och revolver 16, Smyga 16, Krossvapen 16, Undvika 16, Slåss utan vapen 16, Gömma sig 12, Kontaktnät: polis 12, Brottsplatsundersökning 12, Köra bil 12, Skugga 16, Strid i mörker 12
ANFALLSSÄTT: S&W cbt magnum m19 (skr 1-5, ls 6-9, as 10-14, ds 15+)
Batong (skr 1-10, ls 11-17, as 18-24, ds 25+)
UTRUSTNING: Revolver, Batong, Handklovar, Ficklampa, Kom-radio
HEMORT: New York

Gatugängen Knarkhandeln i New York kontrolleras på lokal nivå av gatugäng, beväpnade tonåriga pojkar som hoppas köpa sig bort från fattigdomen med hjälp av knarkpengar. De fungerar också som hallickar åt många av de prostituerade och sköter en del av häleriverksamheten på gatuplanet. Gängen konkurrerar med nattens barn om vem som ska kontrollera gatorna efter mörkrets inbrott. I likhet med maffian, som en del av dem är knutna till, har de flesta gängmedlemmar en oförsonlig inställning till dem som gått över gränsen för det mänskliga.

Några av de mest välbeväpnade gängen i South Bronx, till exempel Bonedancers, leder veritabla utrotningskrig mot nattens barn och schakaler som håller till i området, något som har styrt in dem på en riskabel kollissionskurs mot Vilddjurets tjänare. Gatugängen har störst makt i de förfallna delarna av Harlem, som i Spanish Harlem och Washington Heights, i South Bronx och delar av Brooklyn. Rollpersonerna kan stöta på dem i flera sammanhang. Är de vita och ger sig in i helsvarta områden nattetid kommer de nästan säkert att konfronteras av gängen som kontrollerar området. Hamnar de å andra sidan på kollissionskurs med Vilddjurets tjänare eller andra nattens barn kan de finna allierade i gatugängen. Vi beskriver en gängmedlem här.

Gängmedlem Ett typiskt gäng består av 3-10 svarta eller latinamerikanska pojkar i övre tonåren, beväpnade till tänderna och ofta påtända. De är klädda i säckiga träningskläder, prydda med tunga guldkedjor om de har haft någon framgång i livet, och beväpnade med pistoler och knivar, ibland med automatvapen. Använd värdena för att beskriva alla gängmedlemmar som rollpersonerna kan råka i strid med.

PERSONLIGHET: Våldsamma och dödsföraktande. De räknar med att dö en våldsam död inom en inte alltför avlägsen framtid och har liten respekt för människoliv. De är i första hand ute efter snabba pengar.
ROLLSPELSTIPS: Spela Allan. Du är störst, bäst och vackrast, åtminstone har du all anledning att låta omvärlden tro det.

RÖR	16	EGO	10
STY	15	KAR	10
TÅL	11	UPP	12
UTS	10	UTB	6

FÖRFLYTTNING: 8 m/sf **HANDLINGAR:** 3

INITIATIVBONUS: +4 **SKADEBONUS:** +3
SKADEKAPACITET:

4 skråmor= 1 lätt sår
3 lätta sår= 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

MENTAL BALANS: –10
FÄRDIGHETER: Automatvapen 12, Gevär 10, Pistol och revolver 15, Smyga 15, Undvika 15, Dolkar 15, Krossvapen 15, Slåss utan vapen 15, Gömma sig 12, Köra bil 12, Strid i mörker 12
ANFALLSSÄTT: Beretta 92F: 1-5, 6-9, 10-15, 16+
Dolk: 1-8, 9-12, 13-18, 19+
Järnrör: 1-8, 9-14, 15-18, 19+
UTRUSTNING: varierar (anpassa den efter rollpersonernas beväpning)
HEMVIST: New York

Illusionerna rämnar

Det är inte bara det stora antalet nattens barn, förfallet och våldet som gör New York till vad det är. En orsak till de blandade känslor av hopp och förtvivlan som staden inger är att illusionerna är på väg att rämna överallt. På ingen annan plats i världen öppnas så många portaler som i New York City.

Rummet förvrids

Nattetid förvrids känsliga delar av New York. Hela kvarter kan flytta på sig. Hus kan tidvis försvinna, för att sedan dyka upp igen. Nya byggnader eller gator kan skjutas in mellan de gamla. Sådana fenomen började första gången dyka upp på 60-talet, bland annat i Alphabet City och på Upper West Side. Under 80-talet accelererade processen våldsamt och i de nedre delarna av Södra Bronx har kausaliteten börjat ge vika nattetid. Tiden löper inte som den borde.

Bitvis är New York en annan, mörkare stad under natten. Delar av Metropolis och Inferno materialiseras mitt i staden. Ingen vet vad det beror på, men många misstänker att de tids- och rumsmagiker som sedan 60-talet har manipulerat New Yorks magiska energier har något med sakern att göra.

Mellan 140:e och 141:a gatan i Södra Bronx har nattetid en rad mörka, tomma byggnader börjat dyka upp. De lokala gängen skickade in folk för att undersöka dem, men de kom aldrig tillbaka. Nu ser de till att ingen ger sig in där, men omänskliga varelser har börjat komma ut därifrån för att jaga på gatorna om nätterna. En liknande mörk byggnad har börjat dyka upp i de relativt välbärgade områdena i Chelsea, vid 10:e avenyn, om nätterna.

Magiska manipulationer

En grupp magiker som manipulerar tid och rum har under de senaste 30 åren ägnat sig åt att försöka styra de väldiga magiska energier som alstras av förändringen i New York. För att styra kraften har de försökt påverka själva stadens fysiska form. De har sett till att få inflytande över stadsplaneprocessen och tar del i beslut om var hus ska byggas, hur vägar ska dras och vilka hyresgäster som tillåts i olika områden. De försöker omforma New York till en besvärjelse, fysiskt formad av stadens själva kropp. De har delvis lyckats och kan manipulera mycket av kraften för att förutsäga framtiden och i viss mån påverka det förflutna. Men samtidigt tycks deras manipulationer ha accelererat illusionens sammanbrott i de känsliga delarna av staden. Ingen vet exakt vilka magiker som ingår i gruppen. Liktorerna har gjort försök att utplåna dem, utan att lyckas. Det enda som är känt är att de är mycket skickliga och har kontakter i stadens högsta ledning.

Experiment på Columbia-universitetet

En liknande effekt har medicinska experiment kring verklighetsuppfattningen, genom en kombination av droger och hårdhänt hjärntvätt av försöksobjekt på Columbia-universitetet haft. Universitetet har fått stora resurser till ett samarbetsprojekt med Pentagon och militären. Experimenten utförs i yttersta hemlighet, sedan ett tiotal människor dog efter ett sammanbrott mot Metropolis. Men många av New Yorks magiker känner till experimenten och misstänker att de hjälper till att påskynda förändringarna i staden.

De dödas hemvist Ett annat exempel på sammanbrott finns norr om Columbia-universitetet på den västra sidan av Manhattan, vid 131:a gatan och vidare uppåt. Där har en grupp dödsmagiker som arbetar med voodootekniker lyckats bryta ned gränserna mellan liv och död. De leds av en karibisk magiker som kallar sig "Baron Samedi" och till det yttre ser ut som den haitiske guden, komplett med skelettmålning och hög hatt. Levande och döda "lever" sida vid sida. Dödsriket ligger så nära de levandes värld, att också en måttligt begåvad dödsmagiker kan återuppväcka döda och skapa vandrande lik.

Dagtid ser området tämligen lugnt och normalt ut, men nattetid förvrids flera kvarter. Gator och hus som inte annars finns där dyker upp.

Förändringen håller på att skrämma också de förhärdade, knarklangande gatugängen, som tidigare kontrollerade området, från vettet. De har redan råkat i vild skottväxling med grupper av levande döda och fruktar en utbrytning av levande döda från området nattetid. De har börjat hålla vakt in mot de förvandlade delarna och har flera gånger försökt röja dödsmagikerna ur vägen, utan att lyckas.

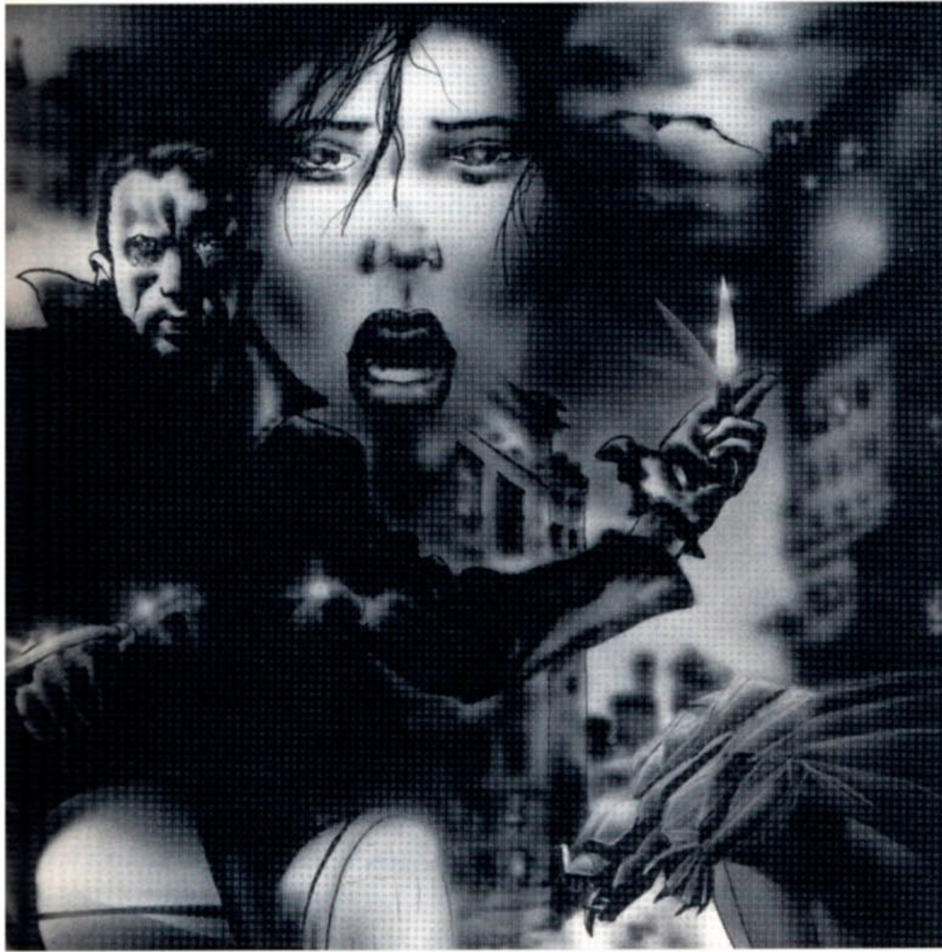
Purgatorier Nefariter som skapar purgatorier är också ett tecken på stadens sammanbrott. Gränserna mot Inferno är på väg att luckras upp. Vi har redan nämnt det stora purgatorium som har funnits i Chelsea under ganska lång tid. I Greenwich Village finns ett par privata purgatorier, dolda i privata bostäder. Ingen vet hur många nefariter som finns i New York, men de är åtminstone ett tiotal.

Azanjas helgedom Azanja är en av de levande gudarna, de gåtfulla väsen som rör sig bland oss utan att vara knutna till Demiurgen eller vår fångenskap. Hon har starka band till en liten folkgrupp från Västafrika, som togs till fånga och nästan utplånades i slavtrafiken över Atlanten. Ingen vet riktigt vari banden till azanji, som folket kallades, bestod, men hon följde med sitt folk på slavskeppen.

Tillsammans med spillrorna av azanjifolket hamnade gudinnan så småningom i Bronx, eller rättare sagt på en plats bortom vår verklighet som gränsar till Bronx. Den som vet hur han ska gå, kan söka sig fram mellan husen i området närmast söder om St Marys Park och se hur husen gradvis försvinner och lämnar plats åt en sandig stäpp. Mitt på stäppen, i en bevattnad oas, finns en stad, en rekonstruktion av azanjis krossade rike. Där befinner sig gudinnan i ett guldprytt tempel mitt i den labyrintiska staden av fönsterlösa byggnader i soltorkad lera, bevakad av unga krigare som en vaken besökare kan känna igen från gängen i grannskapet.

Azanji är bekymrad. Hon är ursprungligen en fruktbarhetsgudinna som skyddar sitt folk. Tack vare henne existerar fortfarande azanji, mot alla odds. Men under de senaste hundra åren har hon genomgått en långsam förvandling från fruktbarhetsgudinna till en krigisk gudom. Om hennes skyddslingar pressas mycket längre kommer hon att bryta ned gränsen mellan sitt rike och vår illusion för att skapa ett nytt azanjirike på ruinerna av Bronx.

Den levande jorden i Central Park I Central Park rämnar också illusionerna. Gaia, den levande jorden, bryter fram och omformar gradvis parken till en förmänsklig vildmark. I de ogenomträngiga snåren i de norra delarna av parken har portar öppnats ut mot den oändliga vildmarken som all natur är en del av. Vilda djur har sökt sig in i parken nattetid och jagat bland schakaler och nattvandrare. Schakaler som har släpat med sig sina offer in i busksnåren har plötsligt funnit sig förflyttade till Gaias oändliga skogar. Än så länge är det framför allt schakalerna och uteliggarna i Central Park som har uppmärksammat vad som pågår, men snart kommer fenomenet att sprida sig och skapa problem överallt där det finns grönska i staden.



ELIZABETH SEYMORS HEMLIGHET

ELIZABETH SEYMOR ÄR den person som för in rollpersonerna i äventyren bland nattens barn i New York. Hon är den gemensamma faktor som binder samman de tre äventyren. Rollpersonerna följer hennes förvandling från en till synes ganska normal teaterregissör till en hämndängel på jakt bland nattens barn i New York. De får gradvis reda på mer om hennes bakgrund och förstår mer om vem hon är och vad hon håller på att bli.

Kopplingen till Elizabeth är rollpersonernas främsta motivation, det som driver dem genom de tre äventyren. För att den ska fungera krävs att någon av rollpersonerna har ett kärleksförhållande till henne och att de andra är hennes vänner. Det ger det personliga engagemang som kan förklara varför rollpersonerna engagerar sig i hennes öde.

Du behöver inte etablera förhållandet till henne från början. I det första äventyret räcker det att de är hennes vänner, eller till och med bara bekanta. Men för att det andra, och framför allt det tredje, äventyret ska fungera måste de ha ett djupare förhållande till henne. Försök att etablera ett seriöst förhållande mellan henne och någon av rollpersonerna under det första äventyret och fördjupa det under det andra. Elizabeth blir intresserad av någon av

dem på ett tidigt stadium och försöker etablera ett förhållande under resten av handlingen. Om du av någon anledning inte kan få någon rollperson förälskad i Elizabeth måste du knyta desto starkare vänskapsband mellan henne och rollpersonerna. Har du bara kvinnliga rollpersoner som har svårt att etablera ett kärleksförhållande med en annan kvinna, kan du byta kön på Elizabeth.

Familjen Seymors tragedi Bakgrunden till händelserna står att finna i Elizabeths barndom. Hennes föräldrar kom till New York från Austin, Texas 1967. De var ledare för en liten teatergrupp, Mondo, som fick köpa teatern i East Village för en billig penning. Elizabeth var åtta år när de kom till New York.

En bidragande orsak till att familjen lämnade Texas, var att polisen började komma fadern, Richard Seymor, på spåren. Han var sedan många år tillbaka en massmördare med ett tiotal liv på sitt samvete. Hustrun Mary anade vad han sysslade med, men valde att förtränga det.

Elizabeth var sedan späd ålder medveten om faderns verk. Hon var bara två år när han första gången tog med henne och lät henne bevittna ett mord på en hemlös kvinna som ingen kom att sakna. Fadern använde henne som förtrogen. Han berättade allt för henne och lät henne se allting. Han betraktade henne delvis som sin medbrottsling, delvis som någon han kunde bikta sig för, som inte fördömde honom för vad han gjorde.

När hon som åttaåring kom till New York hade Elizabeth bevittnat sex bestialiska mord och var minst sagt instabil. Innan de lämnade Austin hade hon intalat sig att mamman ingenting visste och ingenting skulle få veta om faderns förehavanden. Men när mamman var lika angelägen som pappan att fly undan polisen insåg hon att även hon visste, men valde att inte se vad som pågick.

I New York i slutet på 60-talet samlades schakaler och massmördare som tidigare hade dragit runt som enslingar på landsbygden. Richard Seymor och hans teater blev en samlingspunkt för alla slags mördare, från slumschakaler till kostymklädda dråpare från Wall Street. Han började förevisa mord på scenen under sena nattliga föreställningar och grävde ned liken i källaren under teatern.

Elizabeth var med hela tiden. Hon blev äldre och fick svårare och svårare att hantera vad som hände. Under pappans inflytande började hon förvandlas till en nefarit, till hans privata plågoande. Han lärde sig gradvis en hel del om dödsmagi av Boorman, Vilddjurets överstepräst i New York och trodde att han omskapade dottern till en skyddsängel åt sig. I själva verket skapade han sin egen nefarit.

Mamman tog sin tillflykt till en älskare och började planera att lämna fadern. Men hon blundade fortfarande för vad som pågick. Det hade gått för långt för att hon skulle orka erkänna för sig själv att hon hade blundat så länge.

Krisen kom när Elizabeth inte kunde hantera vad hon hade sett längre. Hon försökte ta livet av sig genom att svälja en burk av sin mammas lugnande medel och kördes i ilfart till sjukhus för magpumpning. Där började hon få fysiska förändringar som så småningen skulle kunna göra henne till en nefarit. Richard blev fullständigt vansinnig och anklagade Mary för det som hänt. Han slog henne sönder och samman.

Elizabeth kom hem från sjukhuset, men nu hade hon definitivt tappat greppet om tillvaron och hade till synes dödliga sår på kroppen som vägrade läka. Hon låste in sig på sitt rum och läste en oändlig mängd billiga flickböcker. Samtidigt bestämde sig Mary och hennes älskare, Arthur, för att det inte kunde fortsätta som tidigare. Mary förklarade för Richard att de måste skiljas, att hon hade träffat en annan man och att hon tänkte ta Elizabeth med sig. Richard blev rasande. Det hela resulterade i en utdragen vårdnadstvist som Richard vann, tack vare sina goda kontakter inom rättsmaskineriet. Han hade sedan länge mutat domare, poliser och åklagare för att kunna fortsätta sin verksamhet och han kände till de bästa advokaterna.

Mary kunde fortfarande inte erkänna för sig själv vad Richard höll på med och vad dottern hade varit med om, men hon kunde inte tillåta att Richard fick hand om henne. Hon beslutade sig för att mörda sin man. En natt när de var ensamma på teatern stack hon och hennes nya man ned Richard i sovrummet och planerade att gömma liket i källaren. Men Elizabeth kom ut ur sitt rum och såg vad som hänt. Ännu mindre än mamman kunde hon se klart på vad fadern hade gjort och fördöma det. Hon betraktade sig som en medbrottsling. Nu var fadern död, och hon var den enda levande som kunde ställas till svars för alla mord.

Men fadern var inte helt död och försvunnen. Kanske höll Elizabeths skräck för att lämnas ensam med skulden honom kvar, kanske klamrade han sig själv kvar vid livet för att undgå helvetets eldar. När Richard dog skapades en skuggbild av teatern i gränslandet mellan liv och död. Därifrån kunde han ta sin dotters kropp i besittning och agera genom henne. Elizabeth drog på sig sin fars överrock och hatt, tog hans kniv och gick ut i köket, där hon mördade modern och hennes nya man. Sedan blev hon sig själv igen, bröt ihop och satt gråtande i ett hörn där polisen hittade henne. De tog för givet att fadern hade dödat modern och hennes man, men själv dött av sår som han hade tillfogats i striden.

Elizabeths dubbelliv

Efter föräldrarnas död skickades Elizabeth till en barnpsykiatrisk klinik, där hon först förklarades för obotligt psykotisk och sedan fullt frisk. Hon tillbringade ett år på kliniken utan att någonsin yppa ett ord om fadern eller vad hon hade sett. Omvårdnaden på kliniken gjorde att hennes fysiska förändringar försvann och hon fick något bättre kontroll över sig själv. Från kliniken hamnade hon på en internatskola i Connecticut. Fadern hade en hel del pengar som tillföll henne, så hon fick en god utbildning. Under åren på skolan föll den del av henne som identifierade sig med pappan, den del som hade dödat mamman och hennes man, nästan i dvala. Hon var bara Elizabeth och framstod för alla som en begåvad, framåt ung kvinna. Efter studier vid Bostons teaterakademi återvände hon till New York. Hon ägde fortfarande den gamla teatern i East Village. Den rustade hon upp och under hela 80-talet ansågs hon som en av de mest intressanta experimentella regissörerna i New York.

Men när hon kom tillbaka till teatern vaknade fadern till liv inom henne. Hon började leva ett dubbelliv. Inför vanliga människor var hon Elizabeth, charmerande och framgångsrik regissör. I hemlighet träffade hon sin fars gamla vänner, schakaler och mördare, och iklädde sig faderns persona. Mördarna betraktade henne som faderns arvtagare och accepterade henne som en av de sina. Hon har aldrig mördat någon själv, utan fortsätter med vad hon lärde sig som barn, att uppmuntra och lyssna på schakalernas bekännelser och beundra deras verk.

Förvandlingen

Om ni spelar alla tre äventyren kommer Elizabeth att genomgå en förvandling. När rollpersonerna först träffar henne har hon en kluven personlighet. Hon spelar rollen av både sig själv och sin far.

Under det andra äventyret, "Schakalernas dotter", bryter hon banden med fadern och krossar den delen av sig själv. Men hon kan inte bära skulden över vad hon har sett. Hon känner sig fortfarande medskyldig. När hon sitter på mentalsjukhus efter det andra äventyret, förvandlar hennes skuldkänslor omgivningen runt henne till ett purgatorium. Läkaren som ska behandla henne blir en plågoande som gradvis bryter ned henne, tills bara blint hat för vad hon har tvingats se och vad det har gjort med henne återstår. Hon börjar genomgå den förvandling som avbröts efter föräldrarnas död. När det tredje äventyret börjar är hon på väg att förvandlas till en hämndängel. Fadern har försvunnit in i döden, utom räckhåll för hennes hämnd, men hon slår mot alla som var knutna till hans mordverksamhet på teatern. Om inte rollpersonerna lyckas förmå henne att vända om kommer hon att förvandlas till en nefarit och ta dem med sig ned i sitt purgatorium.

Elizabeth Seymor Elizabeth är en mycket begåvad och känslig kvinna, som på ett tidigt stadium i livet fullständigt tappade kontakten med verkligheten. Sedan hon kom tillbaka till New York har hon skaffat sig rykte om att vara en nydanande regissör och många skådespelare vill arbeta med henne. Men hon har mycket få vänner. Hon stöter bort alla som kommer för nära. När rollpersonerna lär känna henne börjar faderns identitet bli så stark i henne att hon försöker spjärna emot. Hon söker kontakt med "vanliga" människor till varje pris och försöker desperat inleda ett förhållande med någon av rollpersonerna. Hon är lång och smal med krusigt, mörkt hår och mörka ögon. Hon klär sig i svart, grått och rött. När hon tar på sig rollen av fadern bär hon en säckig överrock och en solkig hatt. Hon är 33 år, men ser något yngre ut.

PERSONLIGHET: Elizabeth bär inom sig ohanterliga skuldkänslor för vad hennes far har gjort, hon känner sig fullt medskyldig till allt han har gjort som hon har bevittnat. Den del av henne som minns alla faderns brott har hon trängt undan till en personlighet som imiterar hennes far. När hon klär sig och beter sig som sin far kan hon erkänna vad hon har bevittnat. Det är osäkert om fadern är en del av henne själv, eller om han verkligen kan besätta henne från sin undanflykt i gränslandet mellan liv och död. När hon är sig själv, Elizabeth, har hon inga medvetna minnen av faderns brott. Alla minnen från hennes barndom är så ångestladdade att hon inte kan prata om dem.

ROLLSPELSTIPS: Elizabeth är en huvudperson som det kan vara svårt att mejsla ut med några enkla knep. Gör henne trevlig och attraktiv.

RÖR	15	**EGO**	17
STY	12	**KAR**	15
TÅL	11	**UPP**	12
UTS	17	**UTB**	12

LÄNGD: 175 cm **VIKT:** 70 kg
FÖRFLYTTNING: 8 m/sr **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: +3 **SKADEBONUS:** +2
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 85 **MENTAL BALANS:** -50
MÖRKA HEMLIGHETER: Dubbelnatur
FÖRDELAR: Artistisk begåvning, Förhöjt medvetande, Magisk intuition
NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Förträng-ningar (av sin egen inblandning i det som skett), Personlighetsklyvning, Tvångstankar (kring fadern och hans brott), Otur
FÄRDIGHETER: Klättra 12, Smyga 12, Pistol och revolver 12, Dolkar 12, Gömma sig 12, Dans 16, Datorkunskap 10, Informationssökning 10, Franska 10, Tyska 8, Världsvana 12, Förföra 15, Kontaktnät: teatrar 15, Kontaktnät: schakaler 12, Skådespela 17, Regi 20, Vältalighet 16, Fotografera 13, Köra bil 12, Köra mc 14
HEMORT: East Village

Teater mondo

Teater Mondo är en plats där väggarna mot sannare delar av verkligheten är mycket tunna. Fram till 60-talet var det en vanlig liten teater, som under en tid var stängd och användes som lagerlokal. Förändringarna började när paret Seymor köpte teatern och flyttade upp från Texas med sin teatergrupp Mondo. När Richard Seymor började använda teatern som scen för verkliga, bestialiska mord inför betalande publik började illusionerna vackla. Fram till Richards död blev teatern gradvis allt mer "besatt". Underliga saker hände. Dörrar till andra världar kunde öppnas. Elizabeth Seymor, som var ett känsligt barn med naturligt stor begåvning för att se genom illusionerna, påverkades starkt av att växa upp på teatern och av närheten till sin vansinnige far. När hon tog över teatern i slutet av 70-talet fortsatte den att vara en port mot andra platser och existenser. Gränserna mellan den verkliga teatern och den teater bortom döden dit Richard Seymor tog sin tillflykt när han blev mördad är

ibland vacklande. Använd din egen fantasi för hur teatern kan användas i spelet. I äventyren hamnar rollpersonerna i teatern bortom döden. Du kan också låta dem uppleva hur portar till andra världar öppnas, hur varelser som inte riktigt är av vår värld dyker upp eller hur tiden förvrids runt dem så att de ser scener ur det förflutna eller ur framtiden.

Kartbeskrivningen nedan gäller teatern i vår verklighet. I det andra äventyret, Schakalernas dotter, finns en beskrivning av teatern bortom döden. Använd samma karta till de båda beskrivningarna.

KÄLLAREN

1. LOGER Vanliga teaterloger med sminkbord och avlastningsytor. Det är trångt och ganska slitet. En trappa går upp till rummet bakom scenen.

2. LAGER Tjugo års mer eller mindre oanvändbar teaterrekvisita finns inslängd här. Kläder, plastsvärd, bord, stolar och hopvikta kulisser står hopträngda i det lilla rummet.

3. SKRÄPRUM Ännu mer skräp finns samlat i det här rummet. Det är staplat så att framkomligheten till pannrummets dörr ska vara så dålig som möjligt. Man måste lyfta undan ett bord och en gammal kuliss för att komma fram till pannrummet. Det kan tyckas egendomligt, eftersom teatern fortfarande värms upp av pannan i källaren.

4. TOALETTER Smutsiga, toaletter och duschrum.

5. PANNRUM Ett stort, lågt rum med stampat jordgolv och skrovliga stenväggar. Längs ena väggen står en gammal arbetsbänk täckt av gammal bråte och uråldriga verktyg som fanns här när Seymor köpte teatern. Mot andra väggen finns skåp med något modernare verktyg. Längst ned i rummet finns en stor, koleldad panna som värmer upp teatern. Ett schakt för koltransport går upp till gatan.

Pannrummet var Richard Seymors domäner när paret Seymor fortfarande levde. Här grävde han ned offren efter nätternas föreställningar, om han inte kunde göra sig av med dem på annat sätt. Ett 20-tal förmultnade kroppar ligger fortfarande begravda under jordgolvet. Mary Seymor och de andra ur teatergruppen kom aldrig ned i källaren. Elizabeth satt ofta uppkrupen på arbetsbänken och tittade på när fadern gjorde sig av med de döda kropparna. Det här är en av de platser där gränsen mot andra verkligheter är som tunnast. Varelser från inferno kan söka sig hit genom illusionerna. Ibland finns dörrar som inte borde finnas i stenväggarna, som leder ned längs slingrande trappor mot helvetet. Dörren till pannrummet är låst och Elizabeth och Leonard har nyckeln. De släpper inte in någon här.

BOTTENVÅNING

1. FOAJÉN Två breda glasdörrar öppnar sig ut mot gatan. Längs väggarna finns britsar klädda med slitet tyg under affischer för de senaste tio årens föreställningar. Affischerna ger klart intrycket av att Mondo är en experimentell teater med mycket seriösa anspråk. Det är mycket Genet och ombearbetningar av tunga klassiker på affischerna. Längst bort i foajén finns två biljettkurer av gammaldags snitt, i trä. Här säljs biljetter från tolvtiden och framåt varje dag.

2. BAR OCH KAPPRUM Rummet domineras av ett antal runda bord i plast och stål som hör till baren. Själva bardisken finns i ena hörnet. Det är en välförsedd bar som sköts av Leonard före föreställningarna. Kapprummet består bara av ett antal hängare bakom en bemannad disk. Före förställningarna står Marion Cooper, en teaterintresserad student som jobbar extra på teatern, här.

3. KORRIDOR Den nedslitna röda mattan på golvet har täckts av sågspån. På väggarna hänger stora speglar i förgyllda ramar, överlastade med barocka ornament. I änden av båda korridorerna går trappor upp till balkongen.

4. PARKETT 350 personer ryms på parketten. De gamla träsitsarna med röd stoppning finns kvar, men golvet har lagts om med svarta marmorimiterande plattor.

5. SCENEN Vid sidan av pannrummet i källaren är det här den plats på teatern som har den starkaste negativa laddningen. Det är en bidragande orsak till

att några av 80-talets mest omskakande föreställningar på off-broadwayscenen har framförts här. Skådespelare som har stått på scenen kan vittna om att de känt som om de balanserade på randen till en avgrund. Det är inte ovanligt att illusionerna bryter samman så att det som framförs på scenen tycks vara något helt annat än vad det borde. Det blir rollpersonerna varse när de går på premiären av "Agamemnon". Till det yttre är det en fullständigt normal scen. En lucka i scengolvet går ned till kryputrymmet under scenen. Under den tid som rollpersonerna besöker teatern hör scenografin till "Oresteien". Scenen ramas in av smala kulisser i olika schatteringar av grått och svart. Vita, grå och svarta slöjor hänger ned över hela scenen och scengolvet är täckt av grå slöjor med enstaka inbrytningar av rött.

6. SIDORUM Rummet fungerar som en andra loge, med några garderober och avlastningsytor. Trappan till logerna går ned här.

7. SIDORUM Elizabeth använder rummet som mörkrum. En mörkrumsutrustning står hopplockad i ett hörn.

ANDRA VÅNINGEN

1. KORRIDOR Den ser ut som korridoren en trappa ned, men här är inte den röda mattan täckt av sågspån. Samma barocka speglar på väggarna som en trappa ned. I änden av korridoren finns trappor upp och ned. En låst dörr märkt "privat" går in till Elizabeths privata bostad.

2. BALKONGEN Det finns plats för 100 sittande på balkongen.

3. VARDAGSRUM Här bodde familjen Seymor före föräldrarnas död och Elizabeth har flyttat in här sedan hon tog över teatern. Hon har slängt ut alla gamla möbler och köpt nytt. I nedre änden av rummet finns en bar.

4. KÖK Ett modernt kök med en fransk vedspis och marmorytor längs väggarna täckta med elektriska apparater. Man får intrycket att det inte används särskilt mycket.

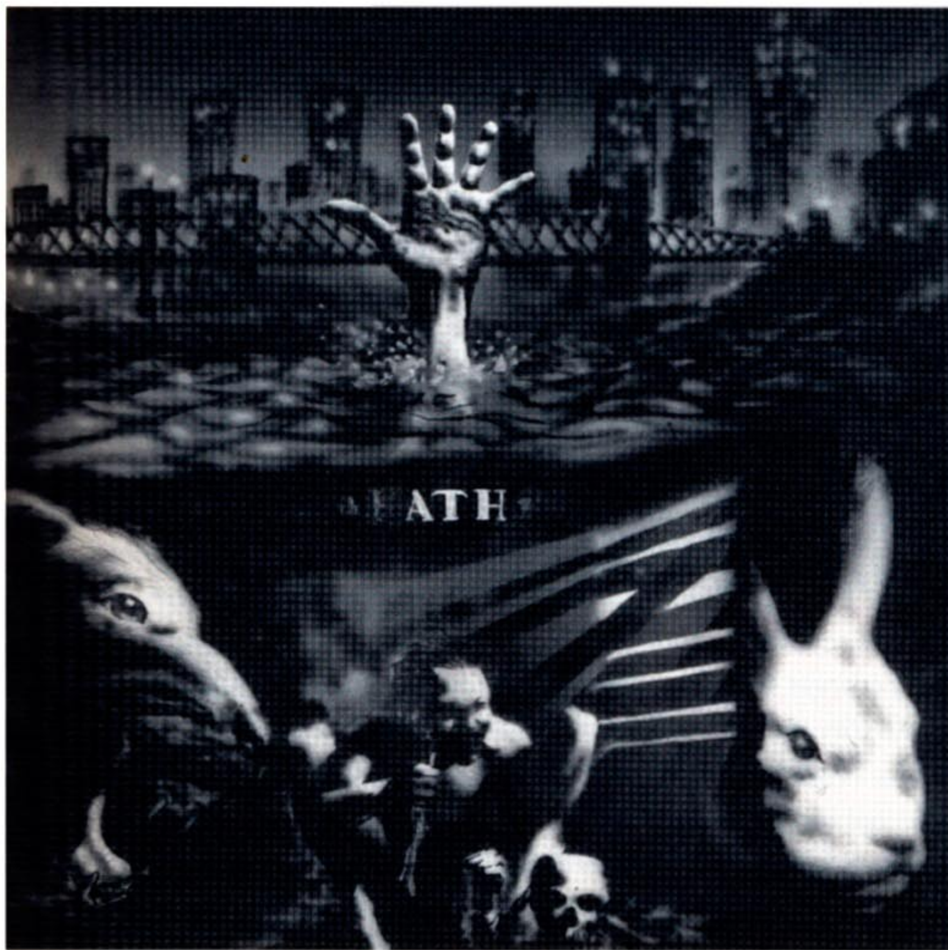
Elizabeth har rivit ut hela det gamla köket och satt in ett nytt för att få bort kopplingen till mamman och Arthur, som hon mördade här. Men det har inte lyckats. Platsen ger ett krypande, obehagligt intryck. Under inverkan av alkohol eller droger kan man få visioner av mordet på mamman och Arthur i köket. Elizabeth undviker att gå in här.

5. ELIZABETHS RUM Elizabeth har flyttat in i sitt gamla flickrum. Enda möbleringen är en bred, ständigt obäddad säng. På väggarna hänger oroväckande modern konst med starka, ångestladdade färger som man normalt inte gärna vill ha i sitt sovrum. Väggarna har samma grå färg som vardagsrummet.

6. ARBETSRUM Här bodde Elizabeths mamma och pappa innan de dog. Det var här fadern mördades. Fortfarande är kopplingen till honom som starkast här. Elizabeth kan komma på sig att sitta och prata med honom när hon sitter och arbetar. Rummet är möblerat med ett stort, tungt ekskrivbord och väggarna är täckta med bokhyllor fyllda av litteratur om teater, konst, film och en del skönlitteratur. De ursprungliga, storblommiga tapeterna finns kvar på väggarna här, men de syns knappt bakom bokhyllorna.

VINDEN

En lucka ute i hallen på andra våningen leder upp till vinden, som sträcker sig över hela teatern. En massa skräp från tiden före och efter makarna Seymors övertagande finns lagrat här. Ett litet fönster leder ned till ett lägre tak i ett ljusschakt bakom teatern. Därifrån kan man ta sig ut på gatan bakom teaterbyggnaden. Schakalerna kommer ibland in den vägen och tillbringar dagen på vinden. En liten kamin står längst in i vindsutrymmet. Man kan se att den har varit använd för inte alltför länge sedan. En några veckor gammal tidning ligger halvförkolnad i den. Lite tomma konservburkar och ölflaskor ligger också spridda. Elizabeth vet att schakaler ibland håller till på vinden, men lägger sig inte i det så länge de inte mördar någon där.



"SKOTTLOSSNINGEN HADE TYSTNAT BORTA VID SLAKTHUSEN. SVART BLOD RANN NEDFÖR COMOS BEN OCH SMETADE STRUMPBYXORNA MOT HUDEN NÄR HON DROG UT BAMBUSPJUTET UR SÅRET I SIDAN OCH SLÄNGDE DET I ASFALTEN. DET FÖRSTA GULA GRYNINGSLJUSET SIPPRADE NED MELLAN HUSEN. COMO DROG MIG I ARMEN OCH VI STAPPLADE UPPFÖR TRAPPORNA MOT ETT LITET HOTELL MED SÖNDERSLAGNA FÖNSTER.

– IN HÄR. FORT!

DET VAR TOMT I HOTELLETS RECEPTION. COMO SNAPPADE ÅT SIG EN NYCKEL FRÅN TAVLAN BAKOM DISKEN OCH FORTSATTE UPPFÖR TRAPPAN, IN I ETT OMÖBLERAT RUM MED FÖRSPIKADE FÖNSTER MOT ETT SMALT LJUSSCHAKT. DE ANDRA KOM EFTER OSS UPPFÖR TRAPPAN, HALVT SPRINGANDE OCH HALVT STAPPLANDE.

– VI KAN INTE STANNA HÄR, SA LAURIE OCH STÄNGDE DÖRREN. DE KOMMER ATT HITTA OSS. VI MÅSTE IVÄG INNAN DET BLIR FÖR LJUST.

– JAG ORKAR INTE, SA COMO.

HON SJÖNK IHOP MOT VÄGGEN. JAG LA ARMEN OM HENNE OCH FÖRSÖKTE RESA HENNE UPP, MEN HON VAR FÖR TUNG.

– JAG BEHÖVER BLOD.

JAG VAR FORTFARANDE FÖR DROGAD FÖR ATT REAGERA NÄR HON NAGLADE MIG MOT VÄGGEN OCH SLET UPP MIN HALS MED TÄNDERNA. BLODET PUMPADE UT I TUNGA, JÄMNA PULSER, NED I HENNES STRUPE. INNAN JAG SLOCKNADE HÖRDE JAG NÅGONSTANS, LÅNGT BORTIFRÅN, HENNES RÖST.

– DU KOMMER INTE ATT KOMMA IHÅG NÅGONTING, INGENTING AV DET HÄR. FÖRSTÅR DU?

SEN BLEV ALLT MÖRKT."

EN NATT I NEW YORK

Bakgrunden "En natt i New York" introducerar rollpersonerna till New Yorks nosferatu, samtidigt som de

kommer underfund med att allt inte står väl till med deras vän Elizabeth Seymor. Äventyret kan spelas fristående, eller tillsammans med de andra två New York-äventyren. Om du tänker spela alla tre är det här en lämplig början. Rollpersonerna dras in i konflikten mellan en grupp unga nosferatu och en fanatisk TV-predikant som har gjort det till sin livsuppgift att bekämpa nattens barn. TV-predikanten, Joshua Sealoth, söker efter sin dotter som har förvandlats till en nosferatu. Dottern, Cornelia, kallar sig Como och tillhör Sephiroth, ett gäng mc-burna nosferatu som nyligen har kommit till New York City från delstaten Connecticut.

Sephiroth är en grupp nosferatu som har åkt kors och tvärs över USA på motorcykel de senaste 20 åren. Gruppens två ursprungliga medlemmar är Moon och Diego, ett mexikanskt par som förvandlades till nosferatu i ett hippiekollektiv i Chihuahua i början av 70-talet.

Det är Moon och Diego som har skapat de andra tre i gruppen: Como, Laurie och Sandy. Alla utom Como är chicanos, av latinamerikanskt ursprung. Como träffade Sephiroths vid sina föräldrars sommarhus i Housatonic Valley strax norr om New York. Hon övertalade Diego att göra henne till nosferatu och följde med Sephiroths ned till New York. Det är bara ett halvår sedan, så hon är fortfarande svag och ganska förvirrad över sitt nya liv.

Sealoth har engagerat hela sin religiösa organisation i sökandet efter dottern och spårat henne till New York. Han har nyligen kommit underfund med att det troligen är nosferatu som ligger bakom försvinnandet. Därför har han inlett ett veritabelt korståg mot alla typer av nattens barn.

Hans organisation i New York, Ljusets väktare, har ägnat de senaste månaderna åt att slå till mot alla slags nattens barn. Sealoth själv har flyttat till en lägenhet på Manhattan och deltar i sökandet. Hans fru och son är kvar i Housatonic Valley. I New York kontaktas han av en Mr Dvorak, som säger sig ha information om dottern. Dvorak säger att han kan hjälpa Sealoth på ett villkor, att han själv får ta hand om Cornelias vänner, resten av Sephiroths. Sealoth går med på det och de två börjar samarbeta i sökandet efter gänget.

Sealoth vet inte att Dvorak själv är en nosferatu, en av den gamla stammen som ogillar nykomlingar. Han är på väg att förvandlas till en omänsklig halvgud med makt att styra andra nosferatu. För att fullgöra sin förvandling behöver han blod från nosferatu, mycket blod. Han har dödat många av New Yorks unga och svaga nosferatu. De flesta av New Yorks äldre nosferatu har vänt sig från honom, så han behöver hjälp utifrån. Därför engagerar han Sealoth. En särskilt förbittrad fiende till Dvorak är en gammal vän till honom, Jaqueline Sanders. Sanders kom till New York från New Orleans i början av 1800-talet. Hon har utvecklats i motsatt riktning mot Dvorak, istället för att avmänskligas och kräva allt mer blod har hon bibehållit mycket av sin mänsklighet och behöver egentligen knappast blod, även om hon dricker det regelbundet. Hon och Dvorak var länge goda vänner, något som gjorde att hon blundade för vad som höll på att hända med honom tills det var för sent.

Hon har försökt hindra Dvoraks förvandling under många år, men till slut insett att hon ingenting kan göra. Hon har bestämt sig för att försöka döda honom innan han blir för mäktig, men har svårt att få några andra nosferatu med sig. De är ett enstörigt släkte som ogärna ger sig ut på korståg för eller mot något.

Rollpersonerna dras in i handlingen när de lär känna Sephiroths och Sealoth börjar intressera sig för dem. Äventyrets huvudhandling kretsar kring nosferatu, men rollpersonerna kan också ta reda på vad som pågår med deras vän Elizabeth Seymor, som gradvis håller på att förvandlas till en nefarit. Det är en handling som löper igenom alla tre äventyren med nattens barn. Läs inledningen till de tre äventyren, Nefariten i East Village, först för att få reda på hur du ska spela den övergripande handlingen.

Tergenitus – Dvoraks förvandling Franz Dvorak är en gammal nosferatu som kom till Ameri-

ka från Ungern på 1600-talet. Han är New Yorks äldsta nosferatu och var länge en ledargestalt för dem. I mitten av 60-talet började Dvorak förändras. Han tappade smaken för mänskligt blod och började intressera sig för andra nosferatu. Först drack han bara deras blod, men snart började han helt tömma dem på blod och döda dem. Han greps av en omättlig hunger och dödade många unga nosferatu som sökte sig till staden i slutet av 60-talet. De äldre drog sig undan och isolerade honom.



DE KONTAKTADES AV VILDDJURETS TJÄNARE, MEN MÖRDADE SÄNDEBUDET OCH MEDDELADE ATT DE ARBETAR ENSAMMA.

Sanningen är att Dvorak är på väg att förvandlas till något annat än en nosferatu. Han har, utan att veta det, passerat in i ett nytt utvecklingsstadium, en fortsättning på den vanliga vampirismen. Genom att dricka nosferatublod förvandlas han gradvis till någonting nattens barn kallar Tergenitus, en mäktig varelse med makt att kontrollera andra nosferatu och varelser i gränslandet mellan liv och död. Det är en förvandling som alla nosferatu kan genomgå genom att kannibalisera på sina artfränder, men få känner till det. De äldre nosferatu som vet att man kan genomgå en "tredje födelse" som de kallar det, bevarar den kunskapen som en hemlighet.

Vampyrer som har genomgått "den tredje födelsen" är fruktade och hatade av flera skäl. Dels har de en förmåga att kontrollera nosferatu och andra varelser i dödens gränsland. De får en oemotståndlig karisma som skapar en brinnande passion hos nosferatu, besläktad med den obetvingliga känsla de känner för sina offer. Dels får de nosferatu i närheten att tappa besinningen och gripas av en obetvinglig blodtörst. Vampyrer som lever i närheten av en tergenitus blir blodtörstiga monster utan någon mänsklighet. Den tredje, och kanske viktigaste, anledningen till att nosferatu hatar tergenitus är att de tre gånger födda behandlar nosferatu på samma sätt som de själva behandlar människor, som hjälplösa offer och blodgivare. Nosferatu avskyr att känna sig som offer.

Dvorak är själv redan på väg att förlora största delen av sin mänskliga skepnad. Bara med hjälp av mycket blod och en våldsam viljeansträngning kan han se mänsklig ut någon längre tid. Annars är han en avkönad, helt vit humanoid med marmorliknande hud och ett ansikte som bara består av hungriga käftar. I brist på blod från nosferatu behöver han stora mängder mänskligt blod. Han har lierat sig med schakalerna och mänskliga mördare för att få vad han behöver.

Nosferatu Roll-personerna dras in i handlingen genom att lära känna de unga nosferatu, som försöker förföra dem under en vild fest på en klubb i Alphabet City. För att handlingen ska fungera måste det verka rimligt att nosferatu dras till rollpersonerna, som i sin tur måste bli intresserade. De flesta av Sephiroths är kvinnor, men du kan byta kön på alla utom Como, om det fungerar bättre för dina rollpersoner. Om spelarna skapar nya rollpersoner inför det här äventyret kan du säga till dem att de bör vara någorlunda unga, attraktiva nattmänniskor.

Handlingen i korthet Berättelsen börjar när rollpersonerna bjuds in till en premiär på offbroadway-teatern Mondo i East Village. Det är en vän till en av dem, Elizabeth Seymor, som har regisserat en moderniserad version av Aiskylos "Agamemnon".

Under föreställningen bryter en del av illusio-

nerna samman och rollpersonerna bevittnar vad som tycks vara ett autentiskt mord, men senare visar sig vara en effekt. Den händelsen har ingenting med den här berättelsen att göra, utan fungerar som en ledtråd till Elizabeth Seymors förehavanden om du spelar alla tre äventyren.

Efter föreställningen hålls en fest på en klubb i närheten. Rollpersonerna träffar ett gäng svartklädda ungdomar som slår sig i slang med dem. Det är Sephiroths som har varit på premiären och är på jakt efter blod. Under kvällen träffar rollpersonerna också Joshua Sealoth, som letar efter sin dotter, men han försvinner innan Sephiroths dyker upp.

När stämningen sjunker på klubben föreslår Sephiroths, Elizabeth och en vän till henne att de ska gå någon annanstans och forsätta festa. De kliver ut på gatan för att få tag på en taxi.

Där tar rollpersonernas minne slut. De vaknar följande morgon, täckta med blod och med svår blodförlust på ett sjaskigt hotell på Tionde avenyn. De minns ingenting av vad som har hänt efter festen på klubben.

Genom att fråga ut Elizabeth och hennes vän kan de få reda på att de besökte en lokal där Como och hennes vänner höll till, långt upp på West Side. Om de besöker lokalen är Sephiroths borta, men de kan hitta en del spår. Sealoth håller lokalen under uppsikt. Om inte rollpersonerna frivilligt söker upp honom tar han kontakt med dem när de har varit här. Tar de kontakt med Joshua Sealoth berättar han för dem om sitt korståg mot nosferatu. Han försöker om möjligt engagera rollpersonerna i sin kamp. Letar de rätt på ytterligare personer från premiären och klubben får de reda på att de besökte några barer sedan de hade lämnat Sephiroths tillhåll. På en av barerna träffade de en tjänare till Dvorak, som förde dem till en blodig fest i en lokal i slakthusområdet.

Rollpersonerna kan få fram att någon form av strid utkämpades i lokalen och att de sedan troligen flydde till det närbelägna hotellet där de sedan vaknade upp. De kan inte få fram exakt vad som hände under natten, men tillräckligt för att ta reda på vad som pågår.

Om de anstränger sig kan rollpersonerna hitta Como och hennes vänner, som har gått under jorden. Får Sealoth reda på att de har träffat Sephiroths utan att döda dem och rädda hans dotter, vänder han sig emot dem och försöker göra slut på dem.

I samarbetet med Sealoth kommer rollpersonerna gradvis underfund med att han är en hänsynslös fanatiker. De börjar också ana att han samarbetar med Dvorak, som är en synnerligen obehaglig varelse. De stöter på Jaqueline Sanders, en nosferatu som försöker bekämpa Dvorak. När Dvorak och Sealoth slutligen drar ihop snaran runt Como och hennes vänner måste rollpersonerna bestämma sig för om de ska hjälpa Sealoth eller Sephiroths. Det beslutet avgör till viss del hur de andra två äventyren kommer att spelas.

Den glömda natten Sephiroths är de enda som kan ge rollpersonerna en fullständig redogörelse för vad som hände under den tid de har glömt bort, och de är obenägna att berätta allt. Om rollpersonerna räddar dem på slutet och lyckas övertala dem att berätta får de reda på alla detaljer. Annars får de nöja sig med vad de kan få reda på genom att följa sina egna spår från klubben.

När de lämnade klubben i Alphabet City tänkte de först åka upp till en fest i Spanish Harlem, där Elizabeth kände folk, men den var upplöst av polisen när de kom dit. Istället åkte de till en lokal nere i tunnelbanan på 125:e gatan/Broadway, där Sephiroths brukade hålla till på dagarna. Rollpersonerna var fulla och vilda, nosferatu blev allt mer närgångna och började dricka deras blod, men utan att någon tog större skada. Vid det här laget var alla utom Sephiroths våldsamt berusade. Rollpersonerna blev fullständigt omtöcknade av kombinationen av alkohol och kraftig blodbrist.

De hade avtalat möte med teaterns ljustekniker Wolf Breeder på en bar i närheten och åkte dit vid

tretiden. Elizabeth och hennes vän skulle träffa några vänner på annat håll, och åkte sin väg.

De träffade Wolf på baren och han frågade om de ville följa med på en våldsam fest nere i slakthusområdet. Wolf var i själva verket en av Dvoraks män, utskickad för att leda Sephiroths i en fälla, men det visste de inte. De kom till en tom industrilokal där en blodig "fest" pågick. Ett par nosferatu fanns i lokalen, men annars var det framför allt schakaler och kannibaler som drack blod och torterade olyckliga nattvandrare som hade plockats upp i grannskapet. Sephiroths tappade mycket av sina mänskliga känslor i den våldsamma stämningen och gjorde saker de senare kom att ångra. Rollpersonerna var så omtöcknade att de såg allting som en psykedelisk mardröm.

Framåt morgonen kom Jaqueline Sanders, en av Dvoraks svurna fiender, till lokalen för att plocka ut Sephiroths. Hon hade via sina kontakter fått höra att Dvorak höll på att lura en grupp unga nosferatu i en fälla. Sanders lyckades identifiera Sephiroths, men hade problem att få dem med sig.

I gryningen angrep Sealoths anhängare lokalen med automateld och bambuspjut (för att skada nosferatu). De flydde därifrån till ett sjaskigt hotell. Solen var på väg upp och för att kunna forsätta bort drack Sephiroths en hel del blod av rollpersonerna. Av rädsla för att rollpersonerna på något sätt var inblandade i det som hade hänt, eller att de skulle bli förhörda av Sealoth, såg de till att de glömde allt som hade hänt.

Utanför hotellet väntade Sanders på dem, efter att ha slagit sig ut ur tumultet på festen. Hon tog dem med sig till ett säkert gömställe. Rollpersonerna låg kvar i dvala på hotellet och vaknade några timmar senare.

Spela nattens äventyr

Äventyret kan spelas utan att rollpersonerna har glömt natten med Sephiroths. Då spelar ni helt enkelt alla händelser ovan. Platser och personer finns beskrivna nedan och i New York-bakgrunden. Utan minnesförlusten saknar rollpersonerna anledning att ta reda på vad som har hänt dem, men de har fortfarande åtskilliga saker att undersöka. Sephiroths är borta. De vet inte vilka som angrep mitt i mardrömmen i slakthuset, och varför. De har Sealoths visitkort och kan kontakta honom.

Om du väljer att spela äventyret så blir det antagligen mer action och mindre detektivarbete, men det kräver att rollpersonerna är med på noterna under nattens händelser. Många av scenerna, särskilt slutet i slakthuset, är magstarka och kan vara svåra att hantera. Försök spela dem som psykedeliska, halvt drömda och påpeka för spelarna att rollpersonerna är fulla och omtumlade av blodbrist. Det, och chocken, är förklaringen till att de inte kan ingripa när de hamnar mitt i ett blodigt inferno. Är du det minsta tveksam rekommenderar vi att du använder minnesförlusten som incitament. Om du tappar kontrollen över rollpersonerna så att de beter sig som blodtörstiga dårar kommer inte resten av handlingen att fungera.

Platser och personer

Nedan beskrivs vad rollpersonerna får reda på när de besöker olika platser i handlingen. De platser som finns med i fler äventyr, eller har en allmän betydelse för bakgrunden, finns beskrivna i översikten över New York. Alla personer beskrivs i avsnittet Persongalleri.

Teater Mondo

Rollpersonerna får en inbjudan till premiären på Aiskylos Agamemnon på teater Mondo, en liten teater på 10:e gatan. Det är regissören, Elizabeth Seymor, som har bjudit dem. Någon av rollpersonerna känner Eliza-beth väl. Elizabeth och teatern beskrivs i Nefariten i East Village. I det här avsnittet får rollpersonerna bara se foajén, baren och salongen. Om de snokar runt mer på teatern får du använda beskrivningen i början.

Föreställningen börjar klockan 19.00 och pågår till 22.00. Någon timme innan samlas folk i teaterbaren. Elizabeth är fullt upptagen

med att göra allt iordning, så rollpersonerna kan inte prata med henne. I baren lägger de märke till tre unga kvinnor och två män, som ser ut att vara bikers. Alla utom en av kvinnorna är chicanos. De har mc-jackor med "Sephiroths" skrivet på ryggen. Alla andra på premiären verkar känna varann, så de börjar småprata med rollpersonerna.

Como förklarar att de kommer från Connecticut, närmast från Hartford, och är rätt nya i New York. De känner teaterns ljudtekniker, Wolf, det är därför de har kommit till premiären. Como är intresserad av teater, men de andra verkar mest ha hängt med för vänskaps skull. Om rollpersonerna frågar dem mer exakt om varifrån de kommer, eller var de bor i New York svävar de på målet. Annars är de pratsamma och stöter lite på rollpersonerna. Como blir gradvis allt mer intresserad av en av rollpersonerna (den man som har högst karisma och utseende, eller den som du tror lättast kan spela förhållandet med vampyren). Hon kommer inte att släppa rollpersonen ur sikte och har inte ögon för något annat under kvällen.

Agamemnon Föreställningen är en moderniserad version av Agamemnon, förlagd till en obestämbar tid och plats, någonstans i ett rikt villaområde. Pjäsen handlar om hur en rik affärsman kommer hem efter en lång resa med sin sekreterare och älskarinna, till sin hustru som har tagit sig en älskare. Hustrun och älskaren dödar maken och hans älskarinna och älskaren tar den döda makens plats. Delar av pjäsen framförs på engelska och delar på gammelgrekiska, så rollpersonerna begriper förmodligen inte allt som sägs.

Allt är lugnt fram till den scen där direktören blir mördad av sin fru. Det är plötsligt nya skådespelare på scenen, en rödhårig medelålders kvinna och en kortvuxen man med grov skäggstubb. Mordscenen ser för rollpersonernas ögon ut att utföras på riktigt. Kvinnan sticker upprepade gånger en dolk i magen på mannen och blodet stänker ut över publiken.

När pjäsen är slut syns inte de två skådespelarna till. I stället kommer de två som spelade under större delen av pjäsen fram och tackar publiken tillsammans med de andra. Ingen bär spår av att ha blivit skadad. Rollpersonerna såg för ett ögonblick illusionerna bryta samman och teaterns sanna skepnad uppenbara sig. Paret de såg var Elizabeth Seymors föräldrar. Det är något de kan undersöka närmare i de följande två äventyren.

The Core Efter pjäsen bjuds alla till en fest i The Cores lokaler, på Aveny C. Klubben ligger i ett förfallet hus, en gammal lagerlokal högst upp i huset. Man kommer dit via en bakdörr och en slamrande ståltrappa. Lokalen består bara av en stor, kal danslokal med två barer och några solkiga bord utslängda längs väggarna. Trötta fläktar surrar i taket. Några färgade spotlights försöker lysa upp lokalen utan att riktigt lyckas. En avstängd stroboskopanläggning hänger i taket. Högt upp längs väggarna finns små, genomskitiga eller sönderslagna fönster. Fladdermöss tycks ha sina bon någonstans i närheten, för de flyger pipande under taket och in och ut genom de trasiga fönstren.

Det är trångt och rökigt på klubben. Betydligt fler människor än som var på premiären har strömmat till. Musiken är högt uppskruvad. Det finns obegränsade mängder gratis sprit och billigt XTC och crack. Snart är alla utom Sepiroths, Elizabeth och några till rejält berusade. Rollpersonerna kan driva runt och prata med folk. Under kvällen kan de träffa ett antal människor, bland andra Wolf Breeder, Elizabeth Seymor, Damon Right (som spelade direktören i pjäsen), Lora Seebord (som spelade hustrun) och James Tiptread, en vän till Elizabeth. Några av dem kan ge dem information senare i äventyret.

Wolf Breeder Breeder är teaterns ljustekniker, och den som har bjudit in Sephiroths. Han är själv en nosferatu, som har förslavats av Dvorak och försöker lura sina gamla vänner i en fälla. Han har tipsat Sea-

loth om att Sephiroths finns på The Core under natten. Dvorak själv och hans hantlangare ger sig inte in på teatern och klubben.

Sealoth och hans män kommer till klubben, men jagas bort (se nedan). När Wolf ser att Sealoths tillslag misslyckas stämmer han träff med Sephiroths på Ricci, en bar på 119:e gatan senare på kvällen. Han gör det när rollpersonerna står i närheten och säger till dem att de också kan komma.

– Det blir något speciellt, en happening. Kom dit får ni se, säger han.

Han ger dem ett tändsticksplån med reklam för baren, så att de ska hitta dit.

Sealoth slår till Runt midnatt kommer Joshua Sealoth med sex man till The Core för att söka efter Como och Sephiroths. De är klädda i mörka kostymer och har mörka glasögon. De kan inte agera så ostört som de hade tänkt, så fort de kliver in i lokalen väcker de våldsam uppmärksamhet. Alla förutsätter att de antingen tillhör polisen eller maffian och drar sig snabbt åt sidan.

Sephiroths försvinner diskret när Sealoth dyker upp. När rollpersonerna vänder sig om är de helt enkelt borta. Sealoth plöjer rakt igenom lokalen mot rollpersonerna och tar av sig sina mörka glasögon när han kommer fram. Hans män följer efter honom och rollpersonerna finner plötsligt att alla andra i lokalen har dragit sig undan från dem.

– Ursäkta mig, men hade inte ni sällskap av några ungdomar i läderjackor nyss? frågar Sealoth.

Han förklarar att han söker efter sin dotter, Cornelia, som han har anledning att tro befinner sig i lokalen. Han låter milt hotfull, men hotar aldrig rollpersonerna rakt ut.

Elizabeth Seymor kommer fram till dem och talar om för Sealoth att det är en privat tillställning och att han ska gå ut. Han hotar att hämta polisen. Hon tar honom i armen och leder honom ut med våld. Innan han försvinner lämnar han sitt kort till rollpersonerna.

– Ring mig om ni får veta något, säger han.

På kortet står:

"Pastor Joshua Sealoth
Nya Evangeliska Församlingen Ljusets Väktare
123 Park Avenue
New York NY10019
Tel: (212) 657-5470
Fax: (212) 657-4305
EMail: (212) 657-4903"

Ut på stan När Sealoth har försvunnit kommer Sephiroths tillbaka. De förnekar att de skulle känna mannen eller ha något med honom att göra. De säger att de inte vet något om hans dotter och försöker skoja bort hela händelsen.

Strax efter att Sealoth har slängts ut kommer Elizabeth fram till dem tillsammans med en ung man med rakad skalle, klädd i en ledig sommarkostym. Hon presenterar honom som James, en god vän, och föreslår att de ska åka vidare till en fest uppe i Spanish Harlem, där hon har bekanta. Om rollpersonerna är tveksamma försöker alla övertyga dem att följa med.

De kliver ut ur lokalen och uppför trappan till gatan, där Sephiroths motorcyklar står parkerade. Det är det sista rollpersonerna minns.

Ett brutalt uppvaknande De vaknar i ett kalt rum utan möbler, med fuktskadade tapeter och rasslet av kackerlackor i hörnen. Rummets två fönster är förspikade med plankbitar. De vetter ut mot ett smalt ljusschakt. Det är dag utanför. Rummet luktar mögel och unket, så att de blir illamående så snart de kvicknar till. Golvet och väggarna är fläckade med blod.

De känner sig svaga och eländiga. På halsen, vid pulsådern, och i armvecken har de fula sår täckta av halvlevrat blod. Deras kläder är nedblodade och söndertrasade. De har blodsmak i munnen, blod under naglarna, i ansiktet och i munnen, som om de hade druckit blod. En av dem har en lätt skottskada

i benet (från Sealoths anfall mot slakthuset). De har förlorat 90 procent av sin uthållighet och saknar plånböcker och kreditkort.

Om de vågar sig ut i korridoren utanför rummet inser de att de befinner sig på ett nedgånget hotell, i rum nummer 14. En ranglig trappa leder ned till en reception. Lamporna i hallen är trasiga. Låsen till dörrarna är så dåliga att de utan problem kan öppna de andra dörrarna i korridoren.

Alla rum utom två är tomma, antingen helt tömda på möbler eller med en ranglig resesäng i ena hörnet. I ett rum ligger en knarkare och sover på en madrass på golvet. I ett annat gör en prostituerad upp om priset med en kund. Hon ryter åt rollpersonerna att dra åt helvete om de öppnar dörren. Längst ned i korridoren finns ett obeskrivligt skitigt badrum, med ett badkar fyllt av någon halvt upplöst organisk substans (trasor och döda råttor, men det behöver inte rollpersonerna veta). Det stinker fruktansvärt.

En trappa ned finns en reception, som underligt nog är bemannad. En senil gammal man sitter bakom disken och läser en tummad Reader's Digest. Om de påkallar hans uppmärksamhet undrar han om de vill ha ett rum. Han tycks inte störas av att de är nedblodade och eländiga.

Portiern kan inte svara på några frågor, om inte rollpersonerna vet exakt vad de ska fråga efter. Han vet att ett gäng svartklädda ungdomar kom ned i gryningen och träffade en kvinna i svarta kläder i receptionen. De gick iväg tillsammans. (Det var Sanders, men det har inte rollpersonerna någon möjlighet att veta på det här stadiet). Portiern kan inte svara på hur rollpersonerna hamnade på hotellet.

De befinner sig på ett namnlöst hotell på 15:e gatan, nära Tionde avenyn. Det är lördag förmiddag, 12 timmar efter att de lämnade The Core i Alphabet City. De har ingen aning om vad som har hänt. I trappan utanför huset ligget ett avbrutet bambuspjut med blodig spets.

Del två: Försök att minnas Rollpersonerna har ingen möjlighet att minnas vad de har varit med om, men de kan försöka spåra sina förehavanden från The Core och vidare. De har två påtagliga föremål som de fick på fredagkvällen: Joshua Sealoths visitkort och ett tändsticksplån från Riccis på Tionde avenyn vid 49:e gatan. Det sista de minns är att de skulle åka till en fest i Spanish Harlem med Sephiroths, Elizabeth och James.

Nedan beskrivs platser de kan tänkas besöka och personer de kan tänkas prata med. De kan tala med samma person flera gånger och få fram mer när de vet vad de ska fråga efter. Elizabeth Seymor vet till exempel mycket om Nattens barn i New York, men hon berättar ingenting spontant.

Om rollpersonerna gör något vi inte har förutsett får du improvisera. Ge dem fria tyglar och för gärna in sidohandlingar om de går åt fel håll. Det är meningen att äventyret ska vara en exposé över New Yorks vampyrvärld, så tvinga dem inte att följa handlingen alltför strikt.

Elizabeth Seymor Mondo har en föreställning på lördag, så Elizabeth Seymor är på teatern och gör pappersjobb och fixar utrustningen. Dörren till teatern är låst, men de ser att det lyser en trappa upp. Om de knackar på tillräckligt hårt eller ropar kommer hon och öppnar.

Hon ber dem att komma in och är först lite prövande, som om hon inte vet hur de ska reagera (hon undrar hur mycket de minns av fredagsnatten och om de är upprörda). Förklarar de att de inte minns någonting verkar hon närmast lättad. Först försöker hon vifta bort alltihop och säga att det inte är något att minnas. Om de insisterar berättar hon att de åkte till Spanish Harlem, men att festen var upplöst av polisen. Då fortsatte de till "det där gängets ställe, uppe på West Side". Hon säger att det låg vid t-banan 125:e gatan/Broadway, bakom en omärkt dörr alldeles nedanför trappan. Hon vill inte gå in i detalj på vad som hände där.

– Det är inget att minnas. Vi åkte därifrån vid tvåtiden. Då var ni fortfarande kvar. Kom ni inte hem i natt? frågar hon.

Frågar rollpersonerna uttryckligen om någonting kan ha hänt i närheten av 15:e gatan under natten, tänker hon efter och säger sedan att "det är där Jakob's Deli ligger, på 14:e, men jag har svårt att tänka mig att de där ungdomarna skulle gå dit, det är en lite... kuslig plats". Mer vill hon inte säga.

Om rollpersonerna frågar henne om Jaqueline Sanders blir hon irriterad. Hon och Sanders har en ansträngd relation, men om de insisterar kan hon berätta att hon bor "någonstans i Greenwich Village, i något lyxrenoverat loft". Hon säger att folk på antikvariat och bokaffärer i Greenwich Village säkert känner till henne. Hon försöker få ur dem varför de är intresserade av Sanders.

Frågar de om Franz Dvorak, eller "The White Duke", blir hon plötsligt allvarlig och säger åt dem att hålla sig långt borta från honom. Hon säger att han är farlig, och inte vad han tycks vara. Elizabeth har ingen aning om var Sephiroths kan finnas, kanske i lokalen vid t-banan, tror hon. Om de frågar efter James, som var med dem, säger hon att han äger kaféet mitt över gatan. De kan gå dit och prata med honom. Söker rollpersonerna upp Elizabeth på söndagen eller senare, berättar hon att "den där TV-predikanten var här och sökte er, Serafim eller vad han hette". Det är Sealoth som har lyckats identifiera rollpersonerna och söker efter dem för att få ledtrådar till Sephiroths. Elizabeth varnar dem att Sealoth kan vara farlig.

– Jag slängde ut honom härifrån. Jag skulle hålla mig borta från honom, om jag var ni, säger hon.

Wolf Breeder Om de kommer till Mondo på kvällen är Wolf Breeder där. Han vilar i teaterns källare på dagarna och kommer upp efter mörkrets inbrott. När han får syn på rollpersonerna blir han nervös. Han hade hoppats att de var döda och vet inte att de har tappat minnet.

Han säger ingenting frivilligt och betraktar dem misstroget. Om de ställer frågor som antyder att de ingenting minns av mötet på baren eller anfallet mot slakthuset blir han först förvirrad och vet inte riktigt vad han ska säga, sedan tar han sig samman och låtsas som ingenting.

När han inser att de har glömt alltihop försöker Wolf pressa rollpersonerna på var Sephiroths kan befinna sig. Han har tappat spåret efter dem och Dvorak pressar honom att hitta dem.

Annars är han väldigt ovillig att berätta något. Frågar de honom om Riccis rycker han bara på axlarna och säger att det är en bar dit han går ibland. Han säger att "happeningen" han pratade om aldrig blev av, samtidigt som han tittar menande på dem, som om de hade en hemlighet tillsammans. (Han är fortfarande osäker på om de minns något eller inte).

Rollpersonerna inser utan större problem att han har något att dölja.

Wolf är på teatern under föreställningarna och fram till midnatt. Sen ger han sig ut på stan för att träffa bekanta och jaga blod. Två nätter i veckan, vanligen måndag och torsdag, besöker han Dvoraks lägenhet. Natten till söndagen, klockan 01.00, beger han sig till Dvorak för att berätta att rollpersonerna lever och kanske vet var Sephiroths befinner sig, förutsatt att de har pratat med honom.

James' Diner Mitt emot teatern ligger James' Diner, ett litet kafé ägt av James Tiptread, en gammal bekant till Elizabeth. Det består av en långsträckt disk med barstolar och några runda bord upptryckta mot fönstret. Det sitter alltid några gäster på kaféet.

James var med dem till Sephiroths tillhåll på fredagsnatten och åkte tillbaka in till stan med Elizabeth frampå småtimmarna. Han blir lite generad om de kommer in för att prata med honom om fredagsnatten. Han håller sig i vanliga fall borta från nosferatu och tycker att händelserna gick lite överstyr.

Han vet inte vad rollpersonerna anser om nosferatu, eller om de ens tror att de existerar, så han är väldigt försiktig till att börja med. Om rollpersonerna ger ett pålitligt intryck och inte verkar försöka lura honom berättar han hur de kom till festen som var upplöst och sedan åkte vidare till lokalen vid 125:e gatan. Vad som hände där vill han inte gärna berätta inför publik. Om rollpersonerna insisterar stänger han kaféet.

James kan berätta att de var fulla och att Sephiroths visade sig vara nosferatu, något som Elizabeth verkade ha gissat tidigare men som kom som en överraskning för rollpersonerna och James. De drack en del blod, men det var ingen våldsam stämning. Rollpersonerna var kvar där när James och Elizabeth åkte. Det är allt han vet. Han har ingen aning om var Sephiroths befinner sig.

The Core The Core är i vanliga fall en lokal med olika klubbar varje kväll. Elizabeth lånade den för festen på fredagen. På lördagen är det Blue Steel Club som kör techno efter klockan 21.00. Före 21.00 är bara lokalens ägare där, en kortväxt chicano vid namn Rod Barrida.

Rod var visserligen med på fredagskvällen, men han vet inte särskilt mycket. Om de söker upp honom på söndagen eller senare, kan han berätta att Joshua Sealoth har sökt upp honom och frågat efter dem.

– Han har makt. Han är en sån där TV-evangelist. Jag vill inte ha dem här. Jag hoppas det inte är något allvarligt. Då är ni illa ute, säger han.

Sephiroths tillhåll Rollpersonerna hittar utan större problem Sephiroths numera övergivna tillhåll. Gänget har inte vågat återvända hit efter anfallet mot Jakob's Deli. Ingen annan har heller varit i lokalen. Förutom rollpersonerna är det bara Elizabeth och James som vet att den existerar och de har inte berättat om den för någon.

Lokalen, en avsats nere i tunnlarna, ligger bakom en olåst ståldörr nedanför trappan till t-banestationen, bakom ett tidningsstånd. Dörren kan låsas från baksidan med en kejda och järnbalk. En smal korridor och en trappa leder ned till en bred avsats ovanför t-banetunneln. Tågen susar förbi med taket i jämnhöjd med plattformen och tunnelbelysningen kastar ett spöklikt sken. En lejdare går ned i själva tunneln. Plattformen är tio gånger tio meter stor. Några wellpappskivor och trasor, tillsammans med ett nedsuttet bilsäte utgör enda möbleringen. Innan Sephiroths flyttade in höll uteliggare och prostituerade till här, men de har inte vågat sig hit igen ännu. En smal gång fortsätter från plattformen bort genom tunneln.

En eldplats uppbyggd av tegelstenar, två tomma vinflaskor och en hög cigarettfimpar är enda spåren efter fredagskvällen. Om de letar igenom trasorna hittar en av rollpersonerna sin plånbok som försvann här. Den är tom.

Enda spåret efter Sephiroths är ett blodigt klädbylte som ligger i ett hörn. Det är ett ombyte kläder som Como har slängt undan, en t-shirt och ett par jeans. I bakfickan på jeansen ligger ett skrynklat lånekort till New Milfords allmänna bibliotek, utställt på Cornelia Sealoth.

Om rollpersonerna stannar ett tag på plattformen och spanar ut i tunneln hör de ljud och ser rörelser ute i mörkret. Det är dårar och nattens barn som bor i tunnlarna, men är obenägna att komma fram i ljuset. De känner igen rollpersonerna som nosferatus vänner från fredagskvällen. Om rollpersonerna stannar länge blir trashankarna ute i tunnlarna modigare och vågar sig fram, när de inser att inga nosferatu finns i närheten. Lyckas inte rollpersonerna skrämma bort dem med skjutvapen måste de dra sig undan när ett tjugotal vildögda dårar smyger sig upp på plattformen runt dem för att plundra dem på allt de har på kroppen.

Riccis' bar Rollpersonerna har ett tändsticksplån från Ricci's bar, och de vet att Wolf Breeder, som beter sig misstänkt, bad dem att bege sig dit.

De kollar troligen upp baren.

Under fredagsnatten begav sig rollpersonerna och Sephiroth till Ricci's från lokalen på 125:e gatan. Då var klockan ungefär 03.00. På baren väntade Wolf Breeder på dem, tillsammans med några människor. Han förklarade ett det var ett stort party på gång nere i slakthusområdet, så de begav sig dit.

Ricci's är en liten, oansenlig bar inklämd mellan två outhyrda lokaler. Den har öppet från 21.00 till gryningen. Baren fungerar som informell mötesplats för Dvoraks tjänare, både människor och de nattens barn som fortfarande tjänar honom. Bardisken sträcker sig längs nästan hela lokalen. Längst in finns ett litet rum med några skamfilade bord. Belysningen är nedtonad och det luktar urin, spyor och ruttet.

Ägaren, Ricci Morales, är ett nattens barn som har snärjts av Dvorak. Han drogar ensamma gäster som inte ser ut att saknas av någon och fraktar iväg dem till Dvorak. Det har gett baren dåligt rykte. Den närmaste grannen är en tvättinrättning, vars innehavare sitter på en stol ute på trottoaren och betraktar rollpersonerna misstroget när de går in.

Inne på baren står Ricci bakom disken och torkar glas. Vid baren sitter två schakaler som tjänar Dvorak, Lester och Harvey. De är storväxta och ganska nedgånga, klädda i solkiga jeans och t-shirt. De har värden som schakaler i Bakgrund till New York.

Ricci blir lika förbluffad som Wolf när han får se rollpersonerna i livet. Han trodde att de var döda. Han erbjuder dem snabbt varsin gratis whiskey spetsad med knock-out droppar (3T10 **TÅL**-förlust. Medvetslös vid 2/3 eller mer förlorad tålighet, annars våldsamt omtöcknad och illamående). Han tänker försöka plocka dem med sig till Dvorak. Han blir väldigt förvånad när han får se dem. Spela över lite och ge rollpersonerna en chans att förstå att något är fel, så att de kan undgå att bli drogade.

Om bara en eller två fortfarande står på benen efter behandlingen drar han fram en revolver från under disken och Lester och Harvey försöker slå ned rollpersonerna. Blir bara någon medvetslös kan de ta sig ut från baren.

Om Ricci får reda på att rollpersonerna är vänner till Elizabeth Seymor är han tveksam till att droga dem. Han vill inte stöta sig med de schakaler som är knutna till henne.

Undviker rollpersonerna att låta sig drogas kan de försöka få ur Ricci någon information. Han vet inte att de har tappat minnet, så de kan ganska lätt få honom att hänvisa till slakthuset på 14:e gatan, det med förspikade fönster och skylten "Jakob's Deli". Förutsatt att de är någorlunda listiga och inte omedelbart medger att de har förlorat minnet börjar Ricci självmant komma om antydningar och fråga hur det var på partyt, om de gillade "Jakob's Deli".

– Vi brukar hålla till där, men nu när er vän Sanders har börjat komma dit får vi byta lokal. Såna vill vi inte ha, säger han.

Om rollpersonerna försöker fråga ut honom om Sanders kan han undslippa sig något om att hon är en fiende till "The White Duke", som de kallar Dvorak. Han blir förvånad om han kommer underfund med att rollpersonerna inte vet något om Sanders.

Ricci förutsätter att rollpersonerna känner till "The White Duke" och vet att han är ute efter dem. Han är förbluffad över att de vågar sig till hans bar och undrar vad de är ute efter. Om rollpersonerna spelar sina kort väl kan de få honom att berätta en del om Dvorak. Han vet ingenting om Dvoraks samarbete med Sealoth.

Vill inte rollpersonerna använda sig av diplomati kan de alltid hota Ricci till livet. Han berättar allt om de hotar att döda honom. Lester och Harvey vet lika mycket som Ricci. De lämnar baren frampå småtimmarna för att bege sig upp till Central Park, där de jagar med de andra schakalerna. Rollpersonerna kan genskjuta dem då och fråga ut dem. Ricci, Lester och Harvey vet att "The White Duke" bor på Östra 64:e gatan, i huset med Lohmans advokatbyrå på bottenvåningen.

Blir rollpersonerna drogade hjälper Lester och Harvey till att bära ut dem till baksidan av huset där Ricci har en skåpbil som han använder för att frakta sina offer till Dvorak. De slängs in i skåpbilen och körs iväg till Dvoraks lägenhet. Ricci tar ifrån dem alla synliga vapen, men söker inte igenom dem särskilt noga.

Se nedan under Franz Dvorak i Del tre för vad som händer om rollpersonerna blir Dvoraks fångar.

Jakobs' Deli Jakob's Deli var en kedja med snabbmatsbutiker som gick i konkurs 1991. Huset som rymde företagets lager och charkuterifabrik på 14:e gatan har stått tomt sedan dess och använts av schakaler och kannibaler för nattliga mordorgier. Det är en smal, gammal industribyggnad i fem våningar med stora, igengrodda fönster som är sönderslagna eller täckta med plywood. Alla stora dörrar är blockerade. En liten dörr på en lastkaj fungerar som ingång. Den står på glänt. Låset är sönderskjutet.

Byggnaden består av stora, tömda maskinhallar i fem plan. Några små kontorsrum finns i bottenplanet. Ett par arrangörer försökte ordna disco i lokalerna ett halvår efter Jakob's konkurs, men jagades undan av schakalerna. Sedan dess vet alla som ordnar fester och klubbar i New York att Jakob's Deli är en lokal man ska hålla sig långt borta ifrån. Formellt ägs huset sedan 1991 av Franz Dvorak.

Genom hela lokalen finns spridda spår efter schakalernas och kannibalernas framfart – blodfläckar, vapen, klädtrasor, blodig eltejp och oljefat med brända benrester. När rollpersonerna var här på fredagsnatten höll de till i den öppna hallen längst upp i huset. Det är där de färskaste spåren finns. Elektriciteten är avstängd så inga hissar går dit upp. Man måste gå i brandtrapporna som finns längs kortsidorna på huset.

Den översta maskinhallen tar upp hela byggnadens utrymme. Den är stor som en halv fotbollsplan. Plywoodskivor täcker i stort sett alla fönster, så mycket lite ljus kommer in. Kommer rollpersonerna hit inom en vecka från fredagen har ingen städat upp. Sealoths män gav sig av så snabbt de kunde. Dvoraks män och kannibalerna ligger lågt och vill inte komma tillbaka till huset förrän allt är grönt. Polisen konstaterade visserligen att det var skottlossning vid huset, men den lokala polisledningen tar emot mutor av Dvorak och går inte in i byggnaden.

Några maskiner står kvar i salen, ett halvt sönderslaget transportband och ett par bandsågar, täckta med levrat blod. Klädtrasor, kanyler, crackfimpar, krossat glas och sönderriven plast ligger strött runt hallen. Golvet är brunsvart och klibbigt av torkat blod och olja. Insparkade i ett hörn ligger fem bambuspjut, enkla spetsade bambustörar. En är avbruten och två är täckta med tjockt, levrat blod.

Det finns sju levande och åtta döda personer i hallen. Sex schakaler håller till i ett hörn av rummet, mot den ena brandtrappan. De har tänt en eld i en primitiv eldstad och röken ringlar sig upp genom de sönderslagna takfönstren. Deras reaktion när rollpersonerna dyker upp avgörs mycket av tiden på dygnet och rollpersonernas framtoning och antal. Schakalerna är kaxiga på natten och lättskrämda på dagen. Om rollpersonerna är beväpnade och verkar farliga tar de till flykten. Tycker de att rollpersonerna verkar vara ett lättfångat byte att leka med under natten försöker de fånga in dem, eller åtminstone någon av dem.

Invirade i plastskynken mot ena väggen ligger offren för fredagens vansinne. Det ser först ut att vara åtta söndertrasade lik, fem kvinnor och tre män, men vid närmare anblick visar det sig att en av kvinnorna är vid liv. Hon är bunden och munkavlad med tejp och har förlorat en del blod från rakbladssår i ansiktet och på kroppen, men hon är inte särskilt skadad. Hon överlever upp till en vecka efter fredagen. Schakalerna förutsatte att hon var död och virade in henne med de andra. Hon har inte vågat röra sig, eftersom schakalerna har funnits i närheten hela tiden. Skrämmer rollpersonerna undan schakalerna försöker hon ge sig till känna.

Rebecka Freeman Kvinnan heter Rebecka Freeman och vet en hel del om New Yorks nosferatu. Hon är en av Sanders älskarinnor och känner till Franz Dvorak. Dvoraks män kidnappade henne för att röja henne ur vägen på fredagen, men när kaoset bröt ut i gryningen glömde de bort henne. De förutsätter att hon är död. När rollpersonerna hittar henne är hon i akut chock. Det tar åtminstone två timmar innan de kan få något vettigt ur henne.

Rebecka såg Sanders komma in i lokalen, men hon var bunden och munkavlad och kunde inte prata med henne. Hon såg henne prata länge och ingående med Sephiroths, som var i färd med att tömma några kannibalistiska unga börshajar från Wall Street på blod. Hon såg rollpersonerna betrakta det hela lite frånvarande, i skydd av Sephiroths.

Rebecka känner också till att Franz Dvorak, "The Duke", är en av New Yorks mäktigaste nosferatu, som håller på att genomgå en förvandling till något omänskligt och blodtörstigt. Hon misstänker att han redan nu bara kan ta mänsklig skepnad kortare stunder. Han har inte synts ute på flera år. Dvorak och Sanders är bittra fiender sedan många år, kan hon berätta.

Om rollpersonerna berättar att de är vänner till Elizabeth Seymor blir hon lite avståndstagande. Hon anar en del av vad Seymor håller på att förvandlas till, men hon vill inte säga någonting om det.

Rebecka kan vägleda rollpersonerna till Sanders hem.

Hotel Metro Ett par kvarter från Jakob's Deli ligger Hotel Metro, där rollpersonerna vaknade upp på lördagsmorgonen. Av hotellportiern kan de inte få veta mer än när de kom nedvacklande på lördagen, men de kan höra sig för i kvarteren runt omkring. Ungarna på gatan kan, för en billig muta eller med lite övertalning, berätta att det var skottlossning vid Jakob's Deli på lördagsmorgonen. Folk i kvarteren runtomkring håller sig borta från huset och kan berätta att man inte ska gå in där.

Del tre: Snaran dras åt

Del två och tre behöver inte spelas efter varandra. Det är troligt att rollpersonerna kommer i kontakt med både Sealoth och Sanders medan de undersöker vad som hände på fredag kväll. Vi har för tydlighetens skull samlat alla handlingens huvudpersoner och hur de reagerar på rollpersonernas inblandning i den här delen.

Sealoth På ett eller annat sätt kommer rollpersonerna i kontakt med Sealoth igen. De har hans visitkort och kan besöka honom på kontoret på Park Avenue.

Om de inte söker upp honom kommer han efter dem. Efter det misslyckade tillslaget på The Core höll hans män klubben under uppsikt. De såg rollpersonerna komma ut tillsammans med Sephiroths. Männen som slog till mot Jakob's Deli såg också rollpersonerna fly tillsammans med Sephiroths. De är Sealoths hetaste spår efter dottern.

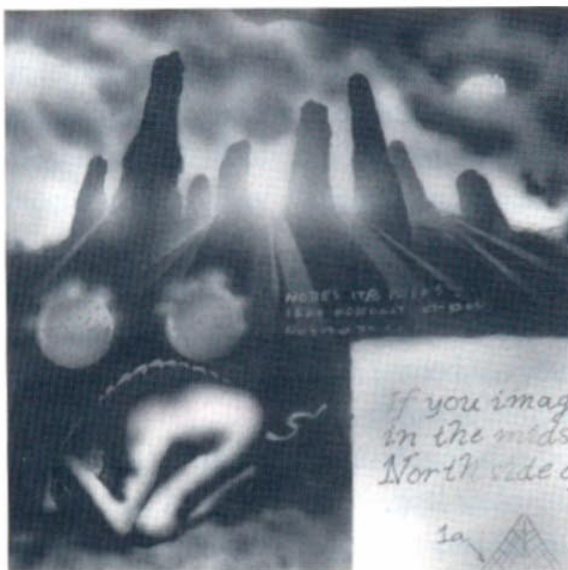
Det tar Sealoth ett dygn att identifiera rollpersonerna. Under lördag eftermiddag och söndag går hans kostymklädda män omkring och frågar folk efter rollpersonerna. Elizabeth Seymor och The Core får påhälsning, men varken Elizabeth eller Rod berättar något.

På söndagsnatten besöker Wolf Breeder Mr Dvorak och berättar om rollpersonerna. Dvorak ringer Sealoth på måndag morgon och på måndag eftermiddag börjar predikantens organisation leta efter rollpersonerna. Om de står i telefonkatalogen ringer han helt enkelt upp dem. Annars håller de teatern, James' Diner och The Core under uppsikt för att se om rollpersonerna dyker upp.

När predikantens män får syn på rollpersonerna ombeds de vänligt att besöka Mr Sealoth på kontoret på Park Avenue. Om de vägrar drar männen fram vapen och försöker tvinga in dem i en bil för att köra dem till kontoret. Blir det en eldstrid som Sealoths män förlorar, kommer de att jaga efter rollpersonerna under resten av äventyret. Följer

rollpersonerna snällt med kan de upprätthålla vänskapliga förbindelser med Sealoth ett tag till.

Ljusets väktare Nya Evangeliska Församlingen Ljusets Väktare har sitt kontor på 32:a våningen på 123 Park Avenue. Där finns inspelningsstudior för rörelsens TV-sändningar, konferensutrymmen och kontor. 80 personer arbetar i lokalerna. Mr Sealoth har ett stort hörnkontor med utsikt in mot Manhattan. Om rollpersonerna har tagit kontakt med honom på eget initiativ eller efter en vänlig förfrågan, är han vänlig. Annars är han mer misstrogen och besöket liknar mer ett förhör, med avvisitering av rollpersonerna och beväpnade män vid dörren.



SOLLJUS ÄR ANTAGLIGEN DET SOM SKADAR HONOM MEST, MEN OCKSÅ VANLIGT LJUS KAN PÅVERKA HONOM

Sealoth förklarar att han söker efter sin dotter, Cornelia, som har dragits med i Sephiroths. Han säger till en början ingenting om att gänget består av nosferatu. Han vill inte stöta bort rollpersonerna om de inte skulle känna till det. Istället förklarar han att gänget tycks vara någon slags sekt, kanske satanister. Om rollpersonerna pressar honom medger han att han vet att de är vampyrer. Han förklarar att de måste utrotas från jordens yta.

Sealoth vill veta varför rollpersonerna var ute med Sephiroths på fredagskvällen, vad som hände och om de vet var gänget befinner sig nu. Han betonar att det är sin dotter han är ute efter. Om han inser att rollpersonerna inte vet särskilt mycket blir han besviken, men frågar dem ändå om de vill hjälpa honom att söka efter gänget. Han framställer de övriga medlemmarna av Sephiroths som dreglande monster som måste stoppas innan de dödar någon (en inte helt felaktig beskrivning). Han vill gärna ha rollpersonernas hjälp eftersom de, som han säger, "har lättare att röra sig obehindrat bland de här människorna".

Går rollpersonerna med på att hjälpa honom, förklarar han att han har hjälp av en Mr Dvorak som också har personliga tragiska erfarenheter av nattens barn. Han föreslår att de tar kontakt med Mr Dvorak och ser efter om han kan hjälpa dem. Tyvärr har han inte adressen eller något direkt telefonnummer till Mr Dvorak, men han ber dem att kontakta en Mr Breeder på ett telefonnummer som de inser går till teater Mondo.

Sealoth ber dem att hålla kontakten och berätta om de får reda på något. Rollpersonernas fortsatta kontakt med Sealoth är beroende av hur de agerar. Om de spelar med och samarbetar med honom är han vänlig. Får han reda på att de har haft kontakt med Sephiroths utan att meddela honom betraktar han dem som förrädare och skickar sina män efter dem. De försöker plocka in rollpersonerna för tredje gradens förhör och drar sig inte för att döda.

Kan rollpersonerna övertyga Sealoth om att Dvorak är en vansinnig nosferatu på väg att förvandlas till något ännu värre, kommer han att hjälpa dem att slå till mot Dvorak. Men det gör honom inte mindre benägen att försöka slå ut Sephiroths för att om möjligt rädda sin dotter. Han tänker utan pardon utrota alla nosferatu och nattens barn han hittar. Om hans dotter skulle visa sig vara en nosferatu, vilket han absolut inte tror, säger han att han skulle tvingas döda henne för att rädda hennes själ.

Jaqueline Sanders Jaqueline Sanders bor i en fönsterlös vindsvåning högst upp i ett nyrenove-

rat hus på Christopher Street. Lägenheten, två stora rum och ett kök, är fylld av böcker från alla tider och på alla språk. Den är i vanliga fall inte upplyst, men Sanders tänder några ljus när hon har mänskliga besökare. Hon är hemma alla nätter och ligger i dvala på dagarna.

Först är hon misstänksam när rollpersonerna dyker upp. Hon vet att de känner Seymor, som hon är misstrogen mot och vet inte vilka andra de kan jobba för, men hon släpper i alla fall in dem. Om hon får veta att de har räddat livet på Rebecka Freeman blir hon något mer meddelsam.

Sanders har skaffat ett gömställe åt Sephiroths bland nattens barn på Conrails godsbangård, där Dvorak och Sealoth knappast skulle få för sig att leta. Först försökte hon övertala gänget att åka från stan, men när Como insåg att hennes pappa hade slagit sig ihop med en blodtörstig halvgud och kanske var i livsfara vägrade hon lämna New York. De andra fick hindra henne från att åka iväg och varna pappan. Om rollpersonerna är uppriktiga och inte ger intryck av att jobba för Dvorak eller Sealoth kan Sanders berätta för dem var Sephiroths befinner sig, i en godsvagn i den västra, övergivna delen av bangården.

Sanders huvudsakliga skäl att hålla Sephiroths borta från Dvorak är inte altruistiskt. Hon misstänker att om han kommer över så mycket blod från nosferatu kommer han slutgiltigt att förvandlas till en blodsugande gud med makt att styra andra vampyrer. Sanders planerar att fly om Dvorak skulle genomgå den slutgiltiga förvandlingen. Hon tror sig inte om att kunna bekämpa honom ensam. Som nosferatu kan hon inte komma i närheten av honom utan att gripas av en våldsam blodtörst och tappa all mänsklighet.

Om rollpersonerna verkligen lyckas vinna Sanders förtroende kan hon berätta en hel del om Dvorak. Hon vet i princip allt om vad han är och vad han håller på att bli. För ett drygt år sedan skickade hon en grupp mänskliga mördare mot honom, men det är svårt att förklara för lejda mördare att de inte kan använda vanliga skjutvapen mot sitt offer. Mördarna kom aldrig tillbaka. Sedan dess har Jaqueline legat lågt. Hon har övervägt att kontakta Sealoth, men han jagar alla nosferatu och hon vill ogärna avslöja sin existens för honom.

I rollpersonerna ser hon en ny möjlighet att komma åt sin fiende. De kan komma i närheten av honom utan att tappa koncepterna och de känner till nosferatu. Hon förklarar för dem varför hon och andra nosferatu inte kan slå till mot The Duke. Om rollpersonerna verkar mycket pålitliga kan hon tänka sig att förklara för dem hur man kan skada en nosferatu.

Hon säger att det i första hand är trä som kan skada, det var därför Sealoths män angrep med bambuspjut. Bambu blir mycket vasst om man spetsar till det. Sanders tror också att Dvorak kan ta skada av kraftigt ljus och hetta. Han har gått så långt ut i mörkret och kylan att han troligen inte tål hetta och ljus längre. Solljus är antagligen det som skadar honom mest, men också vanligt ljus kan påverka honom, tror hon. Om hon får uppfattningen att rollpersonerna skulle klara av ett anfall mot Dvorak, uppmuntrar hon dem att försöka slå till mot honom. Hon förklarar att många, inte bara nosferatu, är i fara om han skulle genomgå en fullständig förvandling till Tergenitus. Inte minst rollpersonerna, som har en anknytning till både Sephiroths och nu till Sanders. Om de verkar möjliga att övertala, försöker hon få dem att gå med på att angripa Dvorak. (Hon tror inte att de har särskilt goda chanser att lyckas, men Dvorak närmar sig förvandlingen och hon börjar bli desperat.)

Sephiroths nya gömställe Sanders har skaffat ett gömställe åt Sephiroths bland nattens barn på Conrails godsbangård, längst ned i Södra Bronx. Det är ett område där Sealoths och Dvoraks män har svårt att snoka runt. Närmaste t-bana är 138:e gatan/Brook Avenue, ett förfallet område

där husen ser halvt utbombade ut. Taxichaufförer tar extra betalt för att köra till bangården, och vägrar åka längre norrut. Invånarna är svarta eller chicanos. Är rollpersonerna vita sticker de ut våldsamt och riskerar att råka illa ut. Stämningen är explosiv.

Godsbangården ligger vid 132:a gatan. Det är ett stort, kaotiskt område med godsvagnar och långtradare. För att komma in måste man ta sig förbi ett högt stängsel med taggtråd och elektricitet i toppen. Dagtid är är alltid några grindar öppna och slöa vakter övervakar vilka som kommer och går. Rollpersonerna kan lätt smita in. Själva godsbangården ser helt normal ut dagtid, med tåg som kommer och går, lastning och lossning. Inga nattens barn eller egendomliga varelser syns till. Rollpersonerna kan irra runt bland hundratals järnvägsvagnar och containrar utan att hitta något särskilt. De flesta vagnarna är låsta. De som inte är det är tomma, eller bär enstaka spår av nattliga besök som kanyler, tabs eller släckta eldar. Området är två kilometer långt och ett par hundra meter brett. Verkar rollpersonerna helt främmande kommer snart en järnvägsarbetare och frågar vad de är för några och vad de vill. Har de ingen bra förklaring till hands åker de ut.

Nattetid lever bangården upp och fylls av nattens barn, uteliggare och knarklangare som kommer in genom öppningar i stängslet eller med nycklar till grindarna. Eldar tänds mellan vagnarna och i tomma containrar. Nattvakterna låser in sig i vaktkurerna med sina hundar. Gängen från kvarteren runtomkring har mutat in olika områden av bangården och slåss sinsemellan. Strålkastarna lyser bara upp de värdefulla vagnar som ska lastas om och containerupplagen. Resten av bangården ligger i mörker.

Om rollpersonerna ser ut som vita medelklassturister som har kommit fel blir de oundvikligen rånade, nedslagna och misshandlade. Ser de ut som tungt beväpnade maffiatorpeder får de antagligen vara i fred. De kan muta sig fram och ta reda på var Sephiroths befinner sig. Får bangårdens invånare klart för sig att rollpersonerna är vänner till nosferatu blir de lämnade i fred.

Sephiroths befinner sig i en avställd godsvagn på några stickspår längst i öster. Runt en eld utanför vagnen sitter ett gäng tonårspojkar som betraktar rollpersonerna misstroget och fingrar på sina pistoler när de kommer i närheten. De är betalade av Sanders för att jaga bort eller döda alla misstänkta personer som försöker snoka i området. Om rollpersonerna säger att de är utsända av Sanders, eller att Sephiroths kan intyga att de är vänner, blir de insläppta i vagnen. Försöker de bara tränga sig förbi angriper pojkarna. De är sex stycken och har värden som Gatugäng i bakgrunden till New York.

Sephiroths är förvånade över att få se rollpersonerna. De hade inte trott att de skulle börja snoka i fredagsnattens händelser, men de blir glada när de dyker upp. Como återupptar intresset för den rollperson hon har fäst sig vid. Resten av gänget har haft väldiga problem att övertyga Como om att hennes pappa förmodligen kommer att döda henne om hon ger sig av för att träffa honom. De ber hennes vän bland rollpersonerna att tala henne till rätta, men hon är envis. Hon försöker övertyga rollpersonerna om att ordna ett möte mellan henne och pappan, där hon kan förklara allt.

Sephiroths har långtgående planer att slå till mot Dvorak. De har tagit reda på var han bor och hållit huset under uppsikt ett par dygn. Vad de inte känner till, är att de som nosferatu inte kan komma i närheten av honom utan att gripas av blodtörst och en våldsam passion för honom. Talar rollpersonerna om det för dem, blir de en smula tveksamma, men de är fortfarande inställda på att ge sig på honom på ett eller annat sätt.

Franz Dvorak Den vardande tergenitus håller till i en våning på 127 East 64:th Street. Ursprungligen var det en välmöblerad lyxvåning av gammalt snitt, men vartefter Dvorak har förlorat sin mänsk-

lighet har han slitit ut möbleringen. Nu är det en kal lägenhet där enstaka möbler övertäckta med blodstänkta vita skynken står uppställda mot väggarna. Golven är repade och tapeterna delvis nedrivna. Fönstren är dygnet runt täckta av ståljalusier och tunga draperier. Det finns inga lampor i lägenheten, så det är ständigt fullständigt mörkt. Dvorak ser obehindrat i mörker. I det innersta rummet, där han i vanliga fall vistas, är mörkret så ogenomträngligt att inget ljus kan lysa upp.

Rollpersonerna kan hitta Dvoraks lägenhet genom att följa efter Wolf Breeder när han beger sig dit någon natt, eller genom att tvinga ur Breeder var Dvorak finns. Sanders, Seymor och Sephiroths vet också var Dvorak bor. Han står inte i telefonkatalogen.

Dvorak kan inte ha vampyrer omkring sig i vanliga fall. De tappar kontrollen och börjar tömma alla i närheten på blod. Han vill inte heller ha människor omkring sig. Deras blod är alltför lockande, han kan inte avhålla sig från att döda dem om de är i närheten någon längre tid. Han är ensam i lägenheten, utom när hans tjänare kommer med offer till honom. Han tar i normala fall aldrig mänsklig skepnad när han är i lägenheten.

Dvoraks fångar Blir rollpersonerna Dvoraks fångar, låser han in dem i biblioteket. Ricci har redan bundit dem till händer och fötter med eltejp (**STY** 20). Dvorak tänker använda dem som lockbete för att locka till sig Sephiroths. Först förhör han dem ingående och torterar dem om nödvändigt tills de talar. Om du vill kan du låta honom tömma någon av rollpersonerna på blod, men det är inte nödvändigt. Han är inte särskilt intresserad av människor. Det är nosferatu han är ute efter.

När han har fått ur rollpersonerna allt han vill veta, tar han den av dem som verkar mest lättpåverkad åt sidan. Han tar mänsklig skepnad och förklarar för rollpersonen att han kan tänka sig att köpslå med dem. Han släpper två av dem som ska locka Sephiroths till hans lägenhet. Övriga rollpersoner behåller han som gisslan. När han har Sephiroths får rollpersonerna gå.

Han har naturligtvis inga planer på att hålla ett sådant avtal och han är inte särskilt övertygande. Han har förlorat för mycket mänsklighet för att lyckas charma en människa. Kommer rollpersonerna tillbaka med Sephiroths, kommer de att gripas av blodtörst i närheten av Dvorak. The Duke låter dem döda rollpersonerna och tömmer dem sedan långsamt på blod, tills han slutgiltigt förvandlas till en gudomlig gestalt.

Kartan över Dvoraks lägenhet The Dukes lägenhet tar upp hela översta planet på 127 East 64:th Street. Det är en lyxig fastighet med en advokatbyrå i bottenvåningen. En vakt står ständigt utanför huset och släpper in besökare under dagen. Han släpper in alla som är välklädda. Nattetid är porten stängd och larmad. På porttelefonen är namnbrickan till Dvoraks lägenhet omärkt. Ingen svarar om man ringer på den.

Ytterdörrens lås kräver 25 eller högre effekt om man försöker dyrka upp dem, 30 eller högre om man vill undvika att utlösa larmen. Bryter man upp dörren går larmet och polisen är på plats inom tre minuter. (Polisen tar emot mutor av Dvorak och går inte emot honom oavsett vilka bevis rollpersonerna presterar. Om rollpersonerna går till pressen eller FBI försöker den lokala polisledningen röja dem ur vägen).

Den sämst bevakade vägen in är genom garaget. Nedfarten finns vid sidan av huset. Låset är enkelt att dyrka (effekt 10) eller bryta upp. Larmet kan lätt kopplas åt sidan. Från garaget går en hiss och en brandtrappa upp genom hela huset. Båda är låsta med lås som kräver effekt 5 för att dyrka upp. De är inte larmade. Inga dörrar i lägenheten är låsta, om inte Dvorak har några fångar.

1. Hall En kal, nedblodad hall med två sönderslag-

na, en gång vackra speglar. En sönderslagen kristallkrona ligger insparkad i ett hörn.

2-4. Gästrum Kala rum med rester av sönderslagen möblering i hörnen. Delvis nedrivna tapeter, täckta av intorkat slem och blod. Golvet är repat och parketten delvis uppriven. Halvt förruttnade rester av döda människor ligger längs väggarna. Stanken är fruktansvärd.

5. Bar och salong Bardisken står kvar, men annars är rummet kalt. Det är fullt av glassplitter från sönderslagna flaskor och glas på golvet.

6. Bibliotek Här förvarar Dvorak sina fångar. Om rollpersonerna grips av Ricci förs de hit. Låset är enkelt och kan dyrkas upp utan modifikation, fångarna hålls i allmänhet bundna. Rester av blodig, trasslig tejp ligger i hörnen. Alla bokhyllor är utrivna, bara enstaka blodiga papper ligger strödda på golvet.

7. Dvoraks rum Ursprungligen var det två rum, ett sovrum och ett arbetsrum, men Dvorak har slitit ut mellanväggen. Rummet är helt omöblerat. Golvet är upprivet så att betongen ligger blottad. Det är kallt, strax under fryspunkten och kolsvart. Inget ljus kan tränga igenom mörkret i rummet. Rester av döda vampyrer och människor ligger uppslängda längs väggarna. Dvorak befinner sig mesta delen av sin tid sittande mitt i rummet. Kylan och mörkret dämpar hans hunger, så att han kan hindra sig själv att ge sig ut och döda blint. Här inne kan han inte ta mänsklig skepnad.

På dagarna befinner sig Dvorak i en slags halvdvala här inne. Han reagerar inte för någonting som händer utanför rummet. Först om någon kliver in i rummets mörker reagerar han. Här är han lika mäktig dygnet runt. Han försvagas inte på dagen, som han annars gör.

8. Kök Väggfasta bänkar står fortfarande kvar. En spis är omkullvräkt på golvet, som är täckt av glas- och porslinssplitter. Mängder av bråte ligger stapladmot väggen och täcker fönstret, som går ut mot ett smalt ljusschakt.

9. Matrum Ett helt kalt rum med lite sönderslagen bråte staplad mot fönstret. Tapeterna är sönderrivna och golvet delvis uppbrutet.

Del fyra: Upplösningen

Äventyret kan sluta på flera olika sätt, beroende på hur rollpersonerna har bemött de olika huvudpersonerna. På ett eller annat sätt torde de konfrontera Dvorak och försöka slå ut honom. Vi beskriver troliga upplösningar här, om dina rollpersoner har agerat på annat sätt så får du anpassa slutet till det.

Como och Joshua Sealoth

Om rollpersonerna går med på att försöka arrangera ett möte mellan Como och hennes pappa, måste de vara mycket försiktiga. Joshua kommer att försöka få med sig tillräckligt många män för att kidnappa dottern och ta henne med sig. Bara genom att ordna så att Joshua inte känner till var de ska mötas, kan de arrangera ett möte.

Como är övertygad om att hon kan förklara för sin far att hon har valt att leva som nosferatu och att han inte behöver bry sig eller oroa sig längre. Hon inser inte att sådana argument knappast kommer att bita på fadern.

Om rollpersonerna sammanför de två kommer fadern först att böna och be henne att komma hem, sedan att hota och försöka tvinga henne att följa med. Han vägrar först att tro att hon är en vampyr, men när hon sticker en kniv rakt i armen utan att ta skada tror han henne. Det kräver en del för att han ska bli överbevisad, men när han inser att hon inte längre är helt mänsklig börjar han gråta och försöker döda henne. Rollpersonerna får försöka få bort honom därifrån. Efter den händelsen kommer han för all framtid att vara deras bittra fiende. Han håller dem till hälften skyldiga för dotterns vampirism och för allt som har hänt.

Striden mot Franz Dvorak

Striden mot Franz Dvorak är beroende av vilka allierade och

fiender rollpersonerna har, hur mycket de vet och hur vana de är att slåss. Sanders kan tala om för dem vad som kan skada en vampyr och att Dvorak troligen är känslig för ljus och hetta. Hon vet också att nosferatu som kommer inom synhåll från Dvorak blir kontrollerade av honom och grips av en oemotståndlig blodtörst.

Rollpersonerna kan angripa honom med hjälp av antingen Sealoth eller med Sephiroths. Sealoth och hans män är till större hjälp, eftersom de kan komma i närheten av Dvorak utan att tappa fattningen. Sephiroths kan hålla vakt utåt och se till att inga poliser eller tjänare till Dvorak dyker upp, men de kan inte konfrontera honom personligen. Angriper rollpersonerna tillsammans med Sealoth, kan de dessutom ge sig på Dvorak på dagen, när han är mycket svagare. De kan också ge sig på honom själva. Då gör de klokt i att anfalla på dagen.



KYLAN OCH MÖRKRET DÄMPAR HANS HUNGER, SÅ ATT HAN KAN HINDRA SIG SJÄLV ATT GE SIG UT OCH DÖDA BLINT.

När Dvorak dör smälter hans kropp samman till en oformlig, vit massa som först tycks utstråla koncentrerat mörker och sedan försvinner utan att lämna några spår efter sig. Men Dvorak undviker till varje pris att bli dödad. Om han blir svårt sårad (tar ett dödligt sår) försöker han fly ut ur lägenheten och ned i garaget, där han har sin BMW med mörktonade rutor parkerad. Han kör iväg från Manhattan, söderut och försvinner från stan. Har rollpersonerna förstört bilen flyr han ned genom husets källare och skyddsrum, ned till labyrinten under staden. (Han är troligen snabbare än rollpersonerna, men är han mycket skadad kan de hinna upp honom och döda honom.)

Andra lösningar Bestämmer sig rollpersonerna för att inte angripa Dvorak kan äventyret sluta på något annat sätt. De kan till exempel ge sig på Sephiroths med hjälp av Sealoth, eller anfalla Sealoth och hans män. Slår de ut Sephiroths och knyts närmare till Sealoth, har de dåliga möjligheter att lära känna andra nattens barn längre fram i äventyren. Efter en sådan händelse är de kända som fiender till nattens barn.

Angriper de Sealoth vinner de respekt hos nattens barn, men predikanten och hans rörelser blir deras fiender och försöker misskreditera dem i tidningar och genom att försöka få fram bevis för både verkliga och påhittade brott de kan ha begått.

Rollpersonerna som nosferatu Om det passar dina handlingar kan du ge rollpersonerna en möjlighet att själva bli nosferatu när äventyret är slut. Det förutsätter att de har besergrat Dvorak och står på vänskaplig fot med Sephiroths. Vampyrerna erbjuder sig att förvandla dem till nosferatu. De varnar dem att det är en riskabel förvandling som ofta misslyckas så att offret dör, men lyckas den skulle de själva förvandlas till nattens barn.

För att bli nosferatu måste rollpersonen ha samlat på sig 100 erfarenhetspoäng, som går åt i förvandlingen. En negativ mental balans krävs också. Har rollpersonen negativ mental balans, men inte tillräckligt många erfarenhetspoäng, kan han utbyta blod med en nosferatu och hoppas att den inte dödar honom. Då kan han fortsätta att leva sitt liv som vanligt. Om han har tillräckligt många erfarenhetspoäng och fortfarande en negativ mental balans när han dör, förvandlas han till en nosferatu då. Det kan

gå många år mellan det att han smittas och att han dör och förvandlas.

Som nosferatu får rollpersonen följande förändringar:

RÖR +10
STY +20
TÅL +10

Sinnen: Kan känna en levande kropp på avstånd och avläsa värmestrålning med stor precision. Ser i mörker. I övrigt som människor.

Begränsningar: Blodtörst (behöver 1 liter /vecka), Jaktinstinkter, Känslig för solljus

Förmågor: Befallande röst, Evigt ung, Okänslig för eld, elektricitet och radioaktivitet, Osårbarhet mot skjutvapen och stick- och huggvapen av annat material än trä.

Nya vapen

Bambuspjut skr 1-6 ls 7-12 as 13-16 ds 17+
Kastspjut, bambu skr 1-8 ls 9-14 as 15-18 ds 19+
Bambuskäkta till armborst skr 1-6 ls 7-9 as 10-15 ds 16+

Spelledarpersoner

Spelledarpersoner som figurerar i alla tre äventyren beskrivs sist i boken. Det gäller bland annat schakaler och gatugäng. Elizabeth Seymor beskrivs under Elizabeths Seymors hemlighet ovan.

Como (Cornelia Sealoth)

Como är en nyfödd nosferatu, inte ännu ett år gammal. Hon är ovan vid sin nya roll och svagare än en vanlig nosferatu. Diego, som är hennes skapare och mentor, försöker hålla henne utanför bråk och skydda henne. Hon är kort och späd till växten, med spretigt hår som är svartfärgat i topparna och ljust inne vid rötterna (nosferatus hår växer inte sedan de väl har genomgått förvandlingen). Hon är kraftigt sminkad och lite valpig, tonårsaktig i rörelserna. När hon dog var hon 17 år och kommer för alltid att ha en 17-årings kropp. Hon är klädd i kort, svart läderkjol, svarta tights, linne och en midjekort läderjacka med "Sephiroths" skrivet på ryggen.

PERSONLIGHET: En rebellisk tonårsflicka som för att trotsa sina hycklande religiösa föräldrar bestämde sig för att bli vampyr, utan att riktigt begripa vad det innebar. Nu när förändringen är oåterkallelig vet hon inte riktigt om hon ska ångra sig eller inte. Hon är förvirrad och fascinerad över sitt nya liv.
ROLLSPELSTIPS: Spela utagerande, trotsig tonåring. Få plötsliga hysteriska utbrott. Tugga nervöst på tuggummi och spela cool, utan att riktigt verka övertygande.

RÖR	16	**EGO**	11
STY	20	**KAR**	15
TÅL	20	**UPP**	13
UTS	17	**UTB**	11

LÄNGD: 160 cm **VIKT:** 120 kg
SINNEN: Känner en levande kropp på avstånd. Kan avläsa värmestrålning med stor precision. Ser i mörker. I övrigt som en människa.
FÖRFLYTTNING: 8 m/sr **HANDLINGAR:** 3
INITIATIVBONUS: +4 **SKADEBONUS:** +4
SKADEKAPACITET:
5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 130 **MENTAL BALANS:** –30
FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: Huggtänder
BEGRÄNSNINGAR: Blodtörst, Jaktinstinkter, Känslig för solljus
FÖRMÅGOR: Befallande röst, Evigt ung, Okänslig för eld, el och radioaktivitet, Osårbarhet mot skjutvapen och stick- och huggvapen av annat material än trä
FÖRDELAR: Kulturell flexibilitet, Kroppsmed-vetande
NACKDELAR: Dödsdrift, Självisk
FÄRDIGHETER: Dans 15, Datorkunskap 10, Ockul-

tism 8, Franska 7, Förföra 14, Rida 12, Sjunga 10, Köra motorcykel 15
ANFALLSSÄTT: Slåss utan vapen 15, Stilett 15 (sk 1-12, ls 13-16, as 17-19, ds 20+)
UTRUSTNING: Stilett, Motorcykel
HEMORT: vandrare

Diego Diego, eller Alfonso Diego Murcia som han egentligen heter, föddes första gången av en fattig, ensamstående kvinna i Chihuahua i norra Mexiko 1948. Hans andra födelse inträffade 1967, när en grupp kringresande hippies från USA slog sig ned utanför staden för att grunda ett kollektiv på "uråldriga indianska värderingar". Diego som var av indianskt ursprung och hade lärt sig en del magi av sin mormor, lyckades få en plats i kollektivet och kunde försörja både sin mamma och syster på pengarna därifrån.

Kollektivet leddes av en nosferatu, Marjorie Black, som hade sökt sig till Mexiko för att studera dödsmagi. Hon förvandlade först Diego, och sedan hans syster Maria, till nosferatu. Efter en konflikt med Black tvingades Diego och hans syster lämna Chihuahua. Marjorie Black finns fortfarande kvar där. En annan av kollektivets medlemmar var Wolf Breeder, som senare reste österut. Det är sedan den tiden Diego och Moon känner Wolf. Diego är kort och kompakt byggd med indianska drag och mörka, stora ögon. Han bär sitt långa svarta hår utslaget eller i en svans i nacken och går klädd i svarta jeans och vit t-shirt. Han har en svart skinnjacka med "Sephiroths" skrivet på ryggen och en befjädrad orm tatuerad på ryggen.

PERSONLIGHET: Diego blev nosferatu mot sin vilja, under förnedrande omständigheter och bland människor som inte hade någon respekt för honom. Han är förbittrad på det vita USA och på hur han har behandlats, både före och efter sin andra födelse. Han har kvar en stor portion mexikansk machismo som han medvetet använder för att hålla folk på avstånd när han så vill. Trots sina 25 år som nosferatu har han aldrig riktigt kommit över en diffus skam över sin blodshunger. Fastän hans mor är död sen 20 år tillbaka tänker han ofta på att hon betraktade honom som en ogudaktig förtappad.

ROLLSPELSTIPS: Håll distansen. Spänn ögonen i den du talar med och var lite stöddig. Mot kvinnor är du överdrivet romantisk och ömsint, men samtidigt lättstött. Brusa upp för ingenting och märk varje ord hos den du talar med.

RÖR	28	**EGO**	15
STY	30	**KAR**	15
TÅL	28	**UPP**	18
UTS	16	**UTB**	4

LÄNGD: 170 cm **VIKT:** 150 kg
SINNEN: Känner en levande kropp på avstånd. Kan avläsa värmestrålning med stor precision. Ser i mörker. I övrigt som en människa.
FÖRFLYTTNING: 14 m/sr **HANDLINGAR:** 4
INITIATIVBONUS: +16 **SKADEBONUS:** +7
SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 170 **MENTAL BALANS:** –45
FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: Huggtänder
BEGRÄNSNINGAR: Blodtörst, Jaktinstinkter, Känslig för solljus
FÖRMÅGOR: Befallande röst, Evigt ung, Okänslig för eld, el och radioaktivitet, Osårbarhet mot skjutvapen och stick- och huggvapen av annat material än trä
FÖRDELAR: Chevaleresk, Magisk intuition
NACKDELAR: Depression, Lättretlig, Självisk
FÄRDIGHETER: Klättra 15, Pistol & revolver 15, Automatvapen 12, Smyga 18, Dolkar 18, Slåss utan vapen 22, Gömma sig 15, Dans 16, Gifter och droger 12, Engelska 16, Världsvana 12, Överlevnadsteknik: öken 12, Förföra 18, Kontaktnät: nosferatu 12, Inbrottsteknik 16, Skugga 18, Köra motorcykel 24

UTRUSTNING: S&W CBT Magnum m19, Motorcykel
MAGI: Passionsmagi 10
HEMORT: vandrare

Moon Moon, eller Maria Eleonora Murcia, är Diegos syster. Hon var 18 år när hon förvandlades till en nosferatu av Marjorie Black i Chihuahua. Moon har haft lättare att bära sitt öde än Diego. För henne var det en befrielse att komma bort från Chihuahua och ut i världen. Hon har aldrig känt sig skuldtyngd av blodshungern. Det var hon som skapade och lärde upp Sandy och Laurie, sedan hon tröttnat på att bara umgås med Diego. Hon känner en diffus svartsjuka över att Diego har plockat upp och förvandlat Como, men tycker samtidigt om henne. Hon behandlar henne som en lillasyster.

Moon är kort och kompakt som sin bror, med samma stora, mörka ögon och midjelångt svart hår. Hon går klädd i tygrika svarta kjolar av mexikanskt snitt och linnen och jackor med våldsamma mängder spets. Hon har en förkärlek för billiga silversmycken. Liksom de andra har hon en skinnjacka med "Sephiroth" skrivet på ryggen.

PERSONLIGHET: Gör det bästa av situationen, är Moons inställning i varje läge. Hon har en positiv grundinställning till världen och livet. I väldigt ovana situationer med mycket folk hon inte kan relatera till blir hon blyg, annars är hon väldigt utåtriktad.
ROLLSPELSTIPS: Prata mycket om allt och ingenting. Sök ögonkontakt med den du talar med och försök verka uppriktigt intresserad för alla människor du möter. Var nyfiken.

RÖR	26	**EGO**	16
STY	28	**KAR**	17
TÅL	26	**UPP**	15
UTS	16	**UTB**	5

LÄNGD: 165 cm **VIKT:** 140 kg
SINNEN: Känner en levande kropp på avstånd. Kan avläsa värmestrålning med stor precision. Ser i mörker. I övrigt som en människa.
FÖRFLYTTNING: 13 m/sr **HANDLINGAR:** 4
INITIATIVBONUS: +14 **SKADEBONUS:** +6
SKADEKAPACITET:
7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 160 **MENTAL BALANS:** -40
FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: Huggtänder
BEGRÄNSNINGAR: Blodtörst, Jaktinstinkter, Känslig för solljus
FÖRMÅGOR: Befallande röst, Evigt ung, Okänslig för eld, el och radioaktivitet, Osårbarhet mot skjutvapen och stick- och huggvapen av annat material än trä
FÖRDELAR: Kulturell flexibilitet, Magisk intuition
NACKDELAR: Självisk
FÄRDIGHETER: Klättra 15, Pistol & revolver 12, Automatvapen 12, Smyga 18, Dolkar 20, Slåss utan vapen 20, Gömma sig 18, Dans 18, Gifter och droger 12, Engelska 18, Världsvana 14, Förföra 18, Kontaktnät: nosferatu 14, Inbrottsteknik 18, Skugga 15, Köra motorcykel 18
UTRUSTNING: Dolk, Motorcykel
MAGI: Passionsmagi 15
Se genom passionen 15
Manipulera passionen 18
HEMORT: vandrare

Laurie Lorenzo Fuentes föddes i Los Angeles 1955 av nyss invandrade mexikanska föräldrar. Han drev in i halvkriminella kretsar som tonåring och träffade Moon och Diego 1973. Han förälskade sig i Moon och insåg för sent att hon var en nosferatu. Hon gjorde honom till vampyr och han lämnade Los Angeles tillsammans med syskonen. Laurie uppskattade från första stund sitt nya liv som nosferatu. Hans förflutna i Los Angeles chicanogäng visar sig ibland, när han får för

sig att provocera och bråka med folk för att få slå dem på käften.

Laurie är lång och gänglig med kortklippt svart hår och smala, svarta ögon. Han ser lite rovdjurslikt opålitlig ut. Han går klädd i smutsiga jeans och oknäppta skjortor, oavsett årstiden. Han har samma slags skinnjacka som de andra.

PERSONLIGHET: Laurie har behållit mycket av sin ursprungliga personlighet och uppskattar fortfarande mänskliga nöjen som baseballmatcher och gatuslagsmål. Han betraktar Diego som ledaren och lyder honom i allmänhet. Han föredrar att själv slippa ta ansvar och försöker ljuga sig fri om han råkar illa ut.

Kvinnor han är intresserad av försöker han imponera på. Han har en förkärlek för att rädda kvinnor undan potentiella rånare eller våldtäktsmän för att sedan förföra dem.

ROLLSPELSTIPS: Flina lite dumt hela tiden och kom med dumma skämt. Tystna om något allvarlig förs på tal och skämta bort saken när någon försöker få dig att ta ställning.

RÖR	26	**EGO**	13
STY	36	**KAR**	14
TÅL	28	**UPP**	16
UTS	16	**UTB**	8

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 160 kg

SINNEN: Känner en levande kropp på avstånd. Kan avläsa värmestrålning med stor precision. Ser i mörker. I övrigt som en människa.

FÖRFLYTTNING: 13 m/sr **HANDLINGAR:** 4

INITIATIVBONUS: +14 **SKADEBONUS:** +8

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår

6 lätta sår = 1 allvarligt sår

4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 170 **MENTAL BALANS:** –50

FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: Huggtänder

BEGRÄNSNINGAR: Blodtörst, Jaktinstinkter, Känslig för solljus

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Evigt ung, Okänslig för eld, el och radioaktivitet, Osårbarhet mot skjutvapen och stick- och huggvapen av annat material än trä

FÖRDELAR: Hederskod (sviker inte gänget)

NACKDELAR: Lättretlig, Lögnare

FÄRDIGHETER: Klättra 18 Pistol & revolver 15 Automatvapen 15 Smyga 18, Dolkar 20, Slåss utan vapen 24, Undvika 18, Gömma sig 18, Engelska 14, Världsvana 14, Förföra 15, Kontaktnät: nosferatu 8, Inbrottsteknik 18, Skugga 12, Köra motorcykel 18

UTRUSTNING: H&K MP5K

HEMORT: vandrare

Sandy

Sandy heter egentligen Isabella och kommer liksom Laurie från Los Angeles, där hon växte upp i fattigkvarteren och började knarka och prostituera sig som tonåring. Hon föddes 1963 och var bara 15 år när Moon gjorde henne till nosferatu. Liksom Diego har Sandy en känsla av att hon syndar när hon dricker blod och hon vägrar bestämt att åka tillbaka till Los Angeles och riskera att möta några släktingar eller vänner som kan förstå vad hon har förvandlats till. Hon och Diego har lätt att komma överens.

PERSONLIGHET: Sandy är i vanliga fall blyg och tillbakadragen. Hon låter Diego eller Moon sköta kontakterna utåt.

ROLLSPELSTIPS: Säg ingenting i vanliga fall, om du inte blir tilltalad. Bli överdrivet förförisk och efterhängsen om du blir intresserad av någon.

RÖR	28	**EGO**	14
STY	32	**KAR**	15
TÅL	28	**UPP**	14
UTS	12	**UTB**	5

LÄNGD: 160 cm **VIKT:** 130 kg

SINNEN: Känner en levande kropp på avstånd. Kan avläsa värmestrålning med stor precision. Ser i mörker. I övrigt som en människa.

FÖRFLYTTNING: 14 m/sr **HANDLINGAR:** 4

INITIATIVBONUS: +16 **SKADEBONUS:** +7

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår

6 lätta sår = 1 allvarligt sår

4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 170 **MENTAL BALANS:** –40

FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: Huggtänder

BEGRÄNSNINGAR: Blodtörst, Jaktinstinkter, Känslig för solljus

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Evigt ung, Okänslig för eld, el och radioaktivitet, Osårbarhet mot skjutvapen och stick- och huggvapen av annat material än trä

FÖRDELAR: Djurvän

NACKDELAR: Lättretlig, Självisk

FÄRDIGHETER: Klättra 15, Pistol & revolver 14, Automatvapen 12, Smyga 18, Dolkar 20, Slåss utan vapen 20, Gömma sig 18, Dans 18, Engelska 16, Världsvana 14, Förföra 18, Kontaktnät: nosferatu 12, Inbrottsteknik 12, Skugga 15, Köra motorcykel 18

UTRUSTNING: S&W cbt Magnum m19, Motorcykel

HEMORT: vandrare

Wolf Breeder

Breeder skapades av Marjorie Black 1962, när hon bodde i Greenwich Village i New York och var en känd uttolkare av mexikansk dödsmagi. Breeder var en lovande ung poet som var fascinerad av ockultism och svart magi. Han dödades nästan av Black, men lyckades förmå henne att göra honom till nosferatu mot att han lovade att bli hennes tjänare. Under hela sin tid som nosferatu har Breeder varit någons slav, först Marjorie Blacks och sedan Franz Dvoraks. Dvorak övertalade Black att släppa Breeder 1969, men i realiteten innebar det bara att Breeder blev hans slav istället. Breeder har bevittnat Dvoraks fall från nosferatus furste till ett blodtörstigt monster och är livrädd, eftersom han inser att han står nära i tur att dö. Det är bara bristen på trogna tjänare som gör att Dvorak låter honom leva.

I ett förtvivlat försök att slita banden till Dvorak har Breeder sökt sig till Elizabeth Seymor. Hon känner till hans förhållande till Dvorak och tycker att hans situation är närmast komisk. Hon har inga planer på att skydda honom när Dvorak kräver hans liv, men Breeder har inte insett vad hon är eller håller på att bli, så han hoppas fortfarande att hon ska rädda honom.

Breeder är en spensligt byggd, blek man med ljust hår och vattniga blå ögon. Han klär sig i säckiga kostymer och bär alltid mörka glasögon.

PERSONLIGHET: Breeder bär på en våldsam dödsångest. Det var den som räddade honom från döden när han första gången mötte Marjorie Black och den har hållit honom vid liv sedan dess. Han är beredd att sjunka hur djupt som helst för att undgå döden. Han är en stövelslickare som tjänar den som för tillfället bäst tycks kunna skydda honom, men den läggningen har inte visat sig särskilt lyckosam bland nosferatu.

ROLLSPELSTIPS: Bliga misstroget mot den du talar med och försök att till varje pris vara till lags, insmickrande om motparten tycks vara lättsmickrad, översittaraktig om han verkar lättskrämd. Ljug vanemässigt om allting.

RÖR	28	EGO	17
STY	30	KAR	13
TÅL	28	UPP	14
UTS	13	UTB	12

LÄNGD: 170 cm **VIKT:** 140 kg

SINNEN: Känner en levande kropp på avstånd. Kan avläsa värmestrålning med stor precision. Ser i mörker. I övrigt som en människa.

FÖRFLYTTNING: 14 m/sr **HANDLINGAR:** 4

INITIATIVBONUS: +16 **SKADEBONUS:** +7
SKADEKAPACITET:
7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt sår
4 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 170 **MENTAL BALANS:** –75
FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: Huggtänder
BEGRÄNSNINGAR: Blodtörst, Jaktinstinkter, Känslig för solljus
FÖRMÅGOR: Befallande röst, Evigt ung, Okänslig för eld, el och radioaktivitet, Osårbarhet mot skjutvapen och stick- och huggvapen av annat material än trä
FÖRDELAR: Artistisk begåvning (poet)
NACKDELAR: Dödsdrift, Lögnare, Självisk
FÄRDIGHETER: Klättra 12, Pistol & revolver 18, Automatvapen 14, Smyga 16, Dolkar 18, Slåss utan vapen 20, Gömma sig 15, Dans 16, Elektronik 15, Gifter och droger 10, Franska 16, Världsvana 15, Skriftlig framställning 16, Förföra 15, Kontaktnät: nosferatu 12, Köra bil 14
HEMORT: New York

Joshua Sealoth

Sealoth är en vältränad, brunbränd man i 45-årsåldern med grånande brunt hår och genomträngande blå ögon. Han ser märkbart sliten ut och de som känner honom märker direkt att det senaste årets händelser har åldrat honom flera år. Han klär sig i oklanderliga mörka kostymer och bär alltid mörka solglasögon när han är utomhus.

PERSONLIGHET: Sealoth är en i grunden välvillig, men väldigt rigid man med mycket bestämda åsikter om vad som är rätt och fel, vad som passar sig och vad som är olämpligt. Hans dotter och enda barn, Cornelia, faller tyvärr utanför ramarna på nästan alla punkter. Joshua tycker att han har försökt allt, från oändlig förståelse till kadaverdisciplin, utan att få någon som helst styrsel på dottern. Nu känner han att hela hans existensberättigande står på spel, när han har misslyckats så kapitalt som far. Han är beredd att döda dottern för att utplåna alla spår av sitt misslyckande. Före dotterns försvinnande ansåg Sealoth att brottslingar och missfoster, åtminstone i teorin, skulle behandlas med kärlek och omtanke, men efter det senaste årets händelser har han blivit en blodtörstig jägare som dödar alla nattens barn han stöter på.

ROLLSPELSTIPS: Tala inlevelsefullt och predikande. Använd många ord med stora bokstäver: Ondskan, Godheten, Gud, Evigheten, o.s.v. Spänn ögonen i den du talar med, lägg handen på hans axel och kalla alla du pratar med för "mitt barn".

RÖR	14	EGO	17
STY	13	KAR	16
TÅL	11	UPP	9
UTS	10	UTB	12

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 75 kg
FÖRFLYTTNING: 7 m/sr **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: +2 **SKADEBONUS:** +2
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 100 **MENTAL BALANS:** –25
MÖRKA HEMLIGHETER: Dödar alla avvikare han får tag i
FÖRDELAR: Givmild, Gott rykte, Inflytelserika vänner
NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fanatism, Intolerant, Tvångstanke: "rädda" sin dotter
FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 14, Datorkunskap 12, Informationssökning 14, Diplomati 15, Etikett 16, Kontaktnät: frikyrkan 15, Vältalighet 20
HEMORT: New Milford/New York

Ljusets väktare

Sealoths män tillhör formellt hans kyrkliga organisation, Ljusets väktare, men i praktiken är de livvakter som han har hyrt sedan sökandet efter dottern började. De har ingenting med rörelsens religiösa sida att göra, utan gör bara sitt

jobb. Till det yttre är de storväxta, snaggade och klädda i löst åtsittande mörka kostymer.

PERSONLIGHET: Sedan Sealoth inledde ett veritabelt korståg mot nattens barn har han bara fått de mest hårdhudade att ställa upp som torpeder, eftersom uppdragen kan handla om saker som att skjuta försvarslösa uteliggare och tiggare.
ROLLSPELSTIPS: Spela cool. Blicka ut i evigheten från bakom mörka solglasögon.

RÖR	16	**EGO**	10
STY	15	**KAR**	10
TÅL	16	**UPP**	14
UTS	10	**UTB**	9

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 90 kg
FÖRFLYTTNING: 8 m/sr **HANDLINGAR:** 3
INITIATIVBONUS: +4 **SKADEBONUS:** +3
SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110
FÄRDIGHETER: Automatvapen 16, Gevär 16, Pistol och revolver 16, Smyga 16, Undvika 16, Slåss utan vapen 16, Gömma sig 16
ANFALLSSÄTT: Skorpion M 61: 1-7, 8-10, 12-16, 17+

RICCI MORALES Ricci Morales är en småhandlare som har snärjts av Dvorak och tvingas göra smutsiga jobb åt vampyrfursten för att få skydd mot sina fiender bland nattens barn. Morales är en mördare som har umgåtts mycket med schakaler.

Han har lett schakalerna i räder mot nattens barn i Washington Heights och på Conrails godsbangård. Där har han ett pris på sitt huvud. Han känner Elizabeth Seymor och har stor respekt för henne. Om rollpersonerna kan visa att de är Seymors vänner kommer Morales inte att våga röra dem.

Morales är en storväxt, lite fetlagd man med begynnande flint och mörka, misstrogna ögon. Inne på baren har han ett skitigt förkläde på sig.

PERSONLIGHET: Morales är en hänsynslös mördare med alldeles för stor käft. Han kan inte hålla tyst om någonting. Det är den svagheten som har gett honom problem och snärjt honom så att han måste jobba åt Dvorak. När han träffar rollpersonerna kan han inte heller hålla tungan i styr, utan pratar vitt och brett om allting.
ROLLSPELSTIPS: Spela insmickrande om du är i underläge, hotfull om du tror att du har makten på din sida. Le hotfullt.

RÖR	15	**EGO**	12
STY	17	**KAR**	8
TÅL	13	**UPP**	13
UTS	9	**UTB**	8

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 110 kg
FÖRFLYTTNING: 8 m/sr **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: +3 **SKADEBONUS:** +3
SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 105 **MENTAL BALANS:** –55
MÖRKA HEMLIGHETER: Lustmördare
FÖRDELAR: Intuition
NACKDELAR: Jagad; Girig, Missbrukare (sprit), Tvångshandling: lustmördare
FÄRDIGHETER: Automatvapen 12, Pistol och revolver 14, Smyga 15, Undvika 15, Dolkar 15, Gömma sig 12, Kontaktnät: nattens barn 8, Kontaktnät: schakaler 12, Köra bil 10, Skugga 10, Strid i mörker 12
UTRUSTNING: Ruger Redhawk i byxlinningen
HEMORT: New York

Jaqueline Sanders Sanders föddes i slutet av 1700-talet i New Orleans, som dotter till en

fransk plantageägare och en svart slavinna. Hon försörjde sig på spritsmuggling och hann bli närmare 30 år innan hon träffade en europeisk nosferatu som gjorde henne till vampyr. Strax därpå reste hon till New York och blev kvar där.

Under 1900-talet har hon blivit allt mer tillbakadragen och ägnar sig mer åt böcker än blodiga passioner. Hon är mycket intresserad av magi och vandrar en del i andra världar. Det var Sanders som gjorde Marjorie Black till nosferatu i början av 20-talet och lärde henne dödsmagi. Sanders är en lång, smal mulatt med krusigt svart hår och mörka ögon. Hon klär sig i franska dräkter och har alltid mörka solglasögon.

PERSONLIGHET: Sanders har en klassisk vampyrs särdrag – i vanliga fall kyligt avståndstagande, sjukligt passionerad om hon blir intresserad av någon. Hon dras nästan bara till kvinnor. Trots att hon tycks betydligt mänskligare än Dvorak, har Sanders också tappat mycket av sin empati. Hon har svårt att se människor som annat än sexobjekt och lyckas inte upprätthålla intresset i ett samtal särskilt länge.

ROLLSPELSTIPS: Spela milt uttråkad, lek med pennan och stirra frånvarande ut i luften. Missa hälften av vad motparten säger och glöm gärna bort dem du talar med mitt i samtalet. Bli rovdjursaktigt intresserad om någon av rollpersonerna är en ung kvinna som skulle kunna intressera Sanders.

RÖR	28	**EGO**	22
STY	42	**KAR**	17
TÅL	32	**UPP**	15
UTS	16	**UTB**	34

LÄNGD: 185 cm **VIKT:** 150 kg

SINNEN: Känner en levande kropp på avstånd. Kan avläsa värmestrålning med stor precision. Ser i mörker. I övrigt som en människa.

FÖRFLYTTNING: 14 m/sr **HANDLINGAR:** 4

INITIATIVBONUS: +16 **SKADEBONUS:** +8

SKADEKAPACITET: 8 skråmor = 1 lätt sår
7 lätta sår = 1 allvarligt sår
5 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Tar ett dödligt sår utan att dö

UTHÅLLIGHET: 190 **MENTAL BALANS:** –40

FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: Huggtänder

BEGRÄNSNINGAR: Blodtörst, Jaktinstinkter

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Evigt ung, Okänslig för eld, el och radioaktivitet, Osårbarhet mot skjutvapen och stick- och huggvapen av annat material än trä

FÖRDELAR: Magisk intuition

NACKDELAR: Självisk

FÄRDIGHETER: Klättra 15, Automatvapen 12, Gevär och armborst 16, Pistol och revolver 15, Smyga 22, Undvika 18, Dolkar 22, Slåss utan vapen 22, Gömma sig 16, Dans 18, Fallteknik 14, Informationssökning 18, Ockultism 20, Språk: 20 olika språk på 18, Skriftlig framställning 18, Världsvana 18, Förföra 22, Kontaktnät vampyrer 18, Vältalighet 16

MAGI: Dödsmagi 18
Alla besvärjelser 18
Passionsmagi 18
Alla besvärjelser 18
Tids- och rumsmagi 16
Alla besvärjelser 16

HEMORT: Greenwich Village

Franz Dvorak

Dvorak föddes i det som nu är Ungern, i närheten av Budapest, i slutet av 1500-talet. Hans far var stallmästare på ett gods, där yngsta sonen var nosferatu. Vid den tiden var vampirism en vanlig åkomma på många håll i Centraleuropa, särskilt utbredd i vissa delar av aristokratin. Godsägarens son förvandlade Dvorak till nosferatu. Efter några års vandrande över Europa hamnade Dvorak i Amerika. Sedan början av 1700-talet har han bott i New York. Han är troligen stadens äldsta nosferatu.

Dvorak har länge känt till det nosferatu kallar "den tredje födelsen", utan att lockas av den. Men när han under 1900-talet började tappa allt mer av

sin mänsklighet, som gamla nosferatu gör, lockade makten och den kravlösa blodtörsten allt mer. Han började dricka blodet av andra vampyrer och inledde förvandlingen.

Nu står han på tröskeln till den tredje födelsen. Han kräver bara blod av ytterligare några vampyrer för att gå över gränsen och få sin fulla makt.

I mänsklig form är Dvorak en kortväxt, spenslig man med mörkt hår och bruna ögon. Men han kan inte hålla en mänsklig form mer än någon timme i taget. I vanliga fall ser han ut som en marmorvit, iskall humanoid utan könsorgan, med hudflikar över ögonen och en väldig rovdjurskäft som upptar största delen av huvudet. Händerna är utdragna till klor och över hela kroppen löper en fintrådig marmorering av blod som bryter fram genom den hårda, iskalla huden.

PERSONLIGHET: Dvorak har tappat det sista av sin mänsklighet. Han lever bara för sin hunger. Han insåg aldrig att den tredje födelsen innebar att han helt skulle tappa kontrollen över sig själv, då hade han nog tvekat. Men nu är det för sent. Han lever bara för att dricka blod.

ROLLSPELSTIPS: Stirra hungrigt på allt som lever och ansträng dig hela tiden uppenbart för att kontrollera din hunger.(Värdena nedan gäller i mörker. På dagen utanför hans mörka rum och i kraftigt ljus har Dvorak 10 lägre i sina fysiska värden)

RÖR	30	**EGO**	20
STY	45	**KAR**	3
TÅL	45	**UPP**	12
UTS	12 (3)	**UTB**	35

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: 0

LÄNGD: 160 cm **VIKT:** 160 kg

SINNEN: Känner en levande kropp på avstånd. Kan avläsa värmestrålning med stor precision. Ser i mörker. I övrigt som en människa.

FÖRFLYTTNING: 15 m/sr (10 m/sr)

HANDLINGAR: 5 (3)

INITIATIVBONUS: +18 (+8) **SKADEBONUS:** +9 (+7)

SKADEKAPACITET:

10 skråmor = 1 lätt sår
9 lätta sår = 1 allvarligt sår
7 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Tar tre dödliga sår utan att dö

UTHÅLLIGHET: 280

NATURLIG RUSTNING: 3 **MENTAL BALANS:** –100

FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: Se ovan

BEGRÄNSNINGAR: Blodtörst, Jaktinstinkter

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Evigt ung, Okänslig för eld, el och radioaktivitet, Osårbarhet mot skjutvapen och stick- och huggvapen av annat material än trä, Kontrollerar nosferatu inom synhåll, Fyller nosferatu inom synhåll med okontrollerbar blodshunger

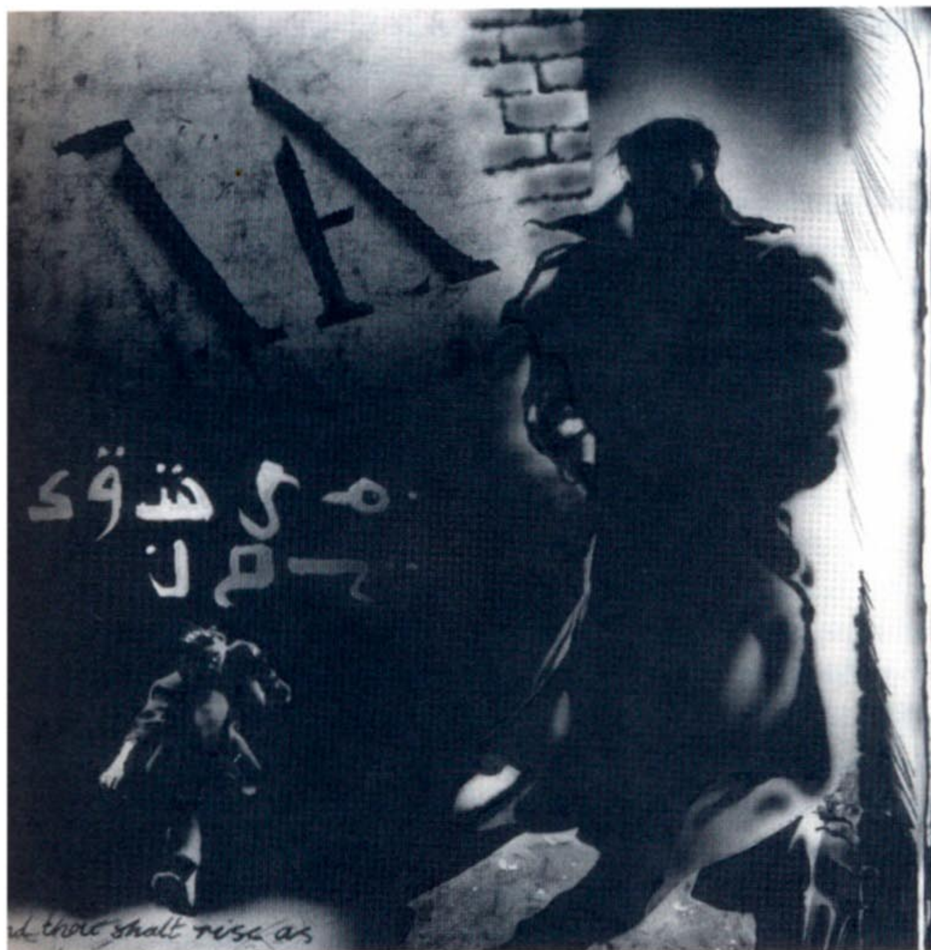
FÖRDELAR: Magisk intuition

NACKDELAR: Självisk

FÄRDIGHETER: Klättra 15, Automatvapen 15, Gevär och armborst 16, Pistol och revolver 15, Smyga 22, Undvika 18, Dolkar 22, Svärd 18, Slåss utan vapen 22, Gömma sig 16, Fallteknik 14, Rida 16, Informationssökning 18, Ockultism 20, Språk: 10 olika språk på 18, Världsvana 18, Kontaktnät vampyrer 18

MAGI: Dödsmagi 15
Alla besvärjelser 15
Passionsmagi 15
Alla besvärjelser 15

HEMORT: New York



"HON BÖJDE SIG FRAM ÖVER PAPPAS DÖDA KROPP OCH SÅG HONOM I ÖGONEN EN SISTA GÅNG INNAN HON SLÖT DEM. DET VAR SOM OM NÅGOT I HONOM FORTFARANDE LEVDE, SOM OM DET FÖRVRIDNA, BLODFLÄCKADE ANSIKTET HADE NÅGOT ATT SÄGA HENNE. HON VISSTE VAD HON MÅSTE GÖRA. FÖRSIKTIGT LYFTE HON HATTEN FRÅN HANS HUVUD OCH SATTE DEN PÅ SIG. HON KRÄNGDE ROCKEN AV HANS BLODIGA, TUNGA KROPP OCH SVEPTE DEN OM AXLARNA. DEN RÄCKTE HENNE NÄSTAN TILL SMALBENEN, MEN HON KÄNDE HUR DEN FICK HENNE ATT VÄXA OCH FÖRVANDLAS. DEN DÖDA KROPPEN VID HENNES FÖTTER HADE FÖRLORAT ALLA RESTER AV LIV OCH FÖRVANDLATS TILL KALLNANDE KÖTT. HON TOG UPP DEN TUNGA, BLODIGA KNIVEN FRÅN GOLVET. BORTIFRÅN KÖKET HÖRDE HON MAMMA OCH ARTHUR PRATA VISKANDE. HON GICK LÅNGSAMT DITÅT GENOM DEN MÖRKA HALLEN."

SCHAKALERNAS DOTTER

Bakgrunden I Schakalernas dotter råkar rollpersonerna illa ut på grund av sin vänskap med Elizabeth Seymor och får samtidigt veta en del om hennes bakgrund. Hon spelar en större roll här än i den första episoden. Om ni spelar alla tre äventyren är det här mittenepisoden, där rollpersonerna förstår att Elizabeth har ett egendomligt förflutet. Det är kortare än de andra två äventyren och fungerar som ett mellanspel. Spelar ni äventyret fristående känner rollpersonerna Elizabeth sedan tidigare.

Äventyret förutsätter att åtminstone någon av rollpersonerna har ett nära förhållande till Seymor, helst ett kärleksförhållande. Som beskrivs ovan i "Elizabeth Seymors hemlighet" försöker hon desperat inleda ett förhållande

med någon av dem för att fly undan från sig själv och sitt förflutna. Läs noga igenom informationen om henne för att få en bakgrund till berättelsen.

Schakalerna ser inte med blida ögon på hennes nära band till rollpersonerna. De har tidigare tagit livet av alla människor som har kommit henne så nära att hennes roll som Richard Seymor har hotats. Nu ger de sig efter rollpersonerna.

Handlingen i korthet Berättelsen börjar en sen kväll när den av rollpersonen som har det närmaste förhållande till Elizabeth Seymor kommer hem till sin lägenhet. Där möts han av en fasansfull syn. Hans grannfamilj har blivit brutalt ritualmördad och deras sönderhackade kroppar har placerats ut i hans lägenhet. På en vägg står ett meddelande skrivet i blod: "Håll dig borta från Richard Seymor". Det är schakalernas varning att rollpersonen ska undvika Elizabeth, som i massmördarnas ögon är identisk med sin far.

Rollpersonen kan knappast undvika att kontakta polisen, som är mycket misstänksam och undrar vad meddelandet på väggen kan betyda. En särskild avdelning inom polisen som sysslar med schakalmord tar över och börjar trakassera rollpersonerna för att få reda på vad de vet.

Om rollpersonerna inte omedelbart avbryter alla kontakter med Elizabeth (något som hon inte tillåter, hon fortsätter att hålla kontakten till varje pris) tar schakalerna till grövre metoder. De hotar rollpersonerna, dödar deras husdjur, ger sig på deras släktingar och förföljer dem. Till slut är det uppenbart att de verkligen befinner sig i livsfara.

Rollpersonerna inser att Elizabeth troligen har något med den mystiske "Richard Seymor" att göra. Hon medger att han var hennes far, men säger att han har varit död i många år. Undersöker de något om hennes bakgrund hittar de en mängd mystiska dödsfall. (Människor som schakalerna har mördat när de har kommit henne för nära).

När rollpersonerna börjar rota i hennes bakgrund blir den del av Elizabeth som har påtagit sig rollen som fadern oroad. Hon ber dem att komma till teatern sent en kväll, efter en föreställning. När de kommer dit väntar hon på dem iklädd sin fars kläder, omgiven av schakaler. Hon hotar att döda dem, men bara de kallar henne vid namn får hon svårt att kontrollera schakalerna. Inför hotet att de ska tvinga henne ur rollen som fadern, slungar hon sig tillsammans med dem 20 år tillbaka i tiden, till teatern medan fadern fortfarande var i livet.

När hon slungas tillbaka i tiden blir hon verkligen fadern, och när rollpersonerna ser teaterns källare 20 år tidigare dyka upp runt dem är det Richard Seymor de har framför sig. Han försöker döda dem och jagar dem genom teatern. Det finns ingen utgång och de är ensamma med den galna mördaren i den gamla teatern. De kan inte skada honom på något sätt.

De har inte hamnat i det verkliga förflutna, utan i Elizabeths version av det. Fadern som jagar dem är en del av henne. Det är bara hon som kan döda honom. För att inte förintas måste de hitta Elizabeth, som finns längre upp på teatern i sitt rum, och övertyga henne om att döda fadern. När hon gör det slungas de tillbaka in i nuet.

Schakalerna är försvunna och Elizabeth är fullständigt nedbruten. De kan möjligen få ur henne någonting om vad som egentligen har hänt och pågår, men hon måste till sjukhus för att behandlas för chock.

Om äventyret spelas fristående är det slutet, och rollpersonerna kan känna att de har lyckats. Spelar ni alla tre äventyren är det här inledningen till Elizabeths förvandling till nefarit. •

Vi har delat in äventyret i kortare avsnitt för att underlätta spelledarens arbete, men avsnitten är inte avsedda att spelas i följd. De är bara en sortering av informationen. Troligen spelar rollpersonerna först del ett, sedan del två till fyra samtidigt och sist del fem.

1 Schakalernas varning

En sen kväll när en av rollpersonerna kommer hem gör han en fasansfull upptäckt. Dörren till hans hans lägenhet eller hus är uppbruten och när han kommer in är allt dränkt i blod. Vid första anblicken ser det ut som om tiotals människor har blivit dödade i lägenheten. I själva verket är det rollpersonens grannfamilj, herr och fru Willis med två barn, en pojke och en flicka på tolv och nio år, som har ritualmördats. Deras munnar är täckta med bred tejp. Kropparna har vanställts och lagts ut på golvet. Blodet är smetat överallt. På en vägg har alla tavlor rivits ned och ett meddelande har skrivits i rinnande blod: "Forget about Richard Seymor Or this will be you" (Glöm Richard Seymor, annars händer det här dig). Är inte rollpersonen van att se liknande saker måste han slå ett **TÅL**-slag för att inte bli våldsamt illamående och ett chockslag på –5.

Spår efter grova skor syns i blodet på golvet. Några personliga småsaker har blivit stulna. Eventuella bilder på vänner eller anhöriga som rollpersonen har framme har slitits ut ur ramarna och skurits sönder. Annars är lägenheten orörd.

Dörren till grannarnas lägenhet står på glänt. En del möbler är ikullvräkta där inne och lite blod har stänkt på golvet, när schakalerna övermannade familjen och släpade in dem i rollpersonens lägenhet.

Brottet har förövats av fyra schakaler som kände Richard Seymor när han levde och som känner sig hotade av rollpersonens närhet till Elizabeth. De har först brutit upp dörren till rollpersonens lägenhet och konstaterat att han inte var hemma. Då har de ringt på hos grannen, övermannat familjen och släpat in dem i rollpersonens lägenhet där de har mördat alla på ett synnerligen bestialiskt sätt och skrivit varningen på väggen. Brottet utfördes under en timme kring midnatt. Mördarna kom till lägenheten i en stulen bil som de har lämnat utanför. Den tillhör en Kyle Donargh från Hoboken. Efter mordet har de återvänt till sitt tillhåll i ett ödehus på Avenue D, i närheten av teater Mondo.

Grannarna har visserligen hört konstiga ljud, men de har inte brytt sig eller vågat undersöka saken. Om rollpersonen eller polisen frågar säger de sig inte ha hört någonting.

Polisundersökningen

Rollpersonen måste rimligen kontakta polisen. Det är omöjligt att undanröja spåren efter mordet, också om han skulle vilja göra det. Närmast följande vardag kommer makarna Willis att saknas på sina arbetsplatser och skolan kommer att undra varför barnen är borta. Det dröjer högst två dagar innan polisen ändå börjar undersöka saken. Har inte rollpersonen gjort en anmälan då ligger han synnerligen illa till. Han häktas misstänkt för mord och krävs på en borgen på 50.000 dollar. Det tar åtminstone två veckor innan misstankarna mot honom är undanröjda.

Anmäler han händelsen till polisen kommer folk från mordroteln till platsen inom en kvart. Lägenheten plomberas och rollpersonen plockas in för förhör som varar hela natten. Han är mycket hjälpt av ett hållbart alibi. Fallet handhas av inspektör Henry Fielding, en medelålders svart man med trötta ögon och en begynnande flint. Rollpersonen släpps i gryningen men uppmanas att hålla kontakten med polisen.

Lägenheten kommer att vara plomberad under tre dagar. Polisen betalar inte rollpersonens uppehälle under tiden. När han får tillbaka sitt hem är alla möbler sönderplockade och allting ligger i en enda stor röra. Hälften av alla personliga tillhörigheter har plockats in som undersökningsmaterial. Möjligen kan han få tillbaka dem efter ett par månader om han fyller i tolv olika formulär.

Specialpolisen

Inspektör Fielding och hans kollegor inser snart att mordet i rollpersonens lägenhet har kopplingar till två liknande mord, ett i Hoboken, New Jersey och ett på Manhattan. Den federala polisens specialavdelning för ritualmord kopplas in.

Den leds av kommissarie Derek Mulhoney, en fetlagd vit man i 50-årsåldern med runda glasögon och illasittande kostymer. Han har arbetat med undersökningar mot schakaler under 20 års tid och blir snabbt misstrogen både mot rollpersonen vars grannar blev mördade och mot de andra rollpersonerna. Har de kontakter bland nattens barn får Mulhoney snabbt reda på det och blir misstänksam. Hans mannar börjar följa efter rollpersonerna, plocka in dem för förhör i tid och otid och allmänt trakassera dem för att provocera fram en reaktion som kan ge något resultat i undersökningen.

2 Jakten på mördarna

Det är inte helt otroligt att rollpersonerna försöker söka rätt på familjen Willis mördare för att på ett eller annat sätt fråga dem vad de är ute efter. Det är lättare sagt än gjort. Enda sättet att hitta mördarna är att fråga sig fram bland schakaler och massmördare i New Yorks undre värld. Spåren i lägenheten räcker inte för att komma någonvart. Mulhoney vid FBI är mycket förtegen, men han kan berätta för dem att det hela tycks vara ett verk av massmördare, eller "schakaler".

Spår i lägenheten

Om rollpersonen söker igenom sin lägenhet innan polisen kommer dit kan han hitta en del. Å andra sidan blir polisen väldigt upprörd över att han har rört till på brottsplatsen och hans förhörstid fördubblas.

Fotspåren i blodet i lägenheten kommer från grova kängor av märket "Hiker", firmamärket syns i fotavtrycken. Morden har förövats med någon typ av grova skärredskap (dolkar). Offrens munnar är förseglade med grå, bred eltejp av samma typ som användes för att binda offren vid massakern på Jakob's Deli, om rollpersonerna spelade det första äventyret. Om rollpersonen har haft någon bild på Elizabeth Seymor i lägenheten är den borta.

Det är de enda spår en amatör kan hitta. För att använda färdigheten Brottsplatsundersökning krävs flera timmars arbete och adekvat utrustning. Gör rollpersonen en sådan undersökning kommer polisen att häkta honom misstänkt för brottet och sedan åtala honom för undanröjande av bevis.

Mördarnas bil

Utanför huset står en vit fiat med uppbrutna dörrar. Mördarna stal bilen på Avenue D och lämnade den utanför huset. De gick till fots tillbaka till hamnen. Det finns inga spår i bilen.

Vampyrerna och nattens barn

Har rollpersonerna spelat det första äventyret har de kontakter bland vampyrerna, men de kan inte berätta mycket. De kan säga att mordet låter som ett dåd av schakaler, eller av någon ensam dåre, men de ogillar schakaler och vet inte mycket om deras förehavanden. De vet att det bor schakaler på Conrails godsbangård Penn Central i Bronx och i de hus som fortfarande står tomma vid Avenue C och D. På nätterna jagar schakaler i Central Park och Riverside Park, det vet alla nattens barn.

Möte med schakalerna

Rollpersonerna kan hitta schakaler på flera ställen: på godsbangården i Bronx, i de tomma husen vid Avenue C och D, i Jakob's Deli eller Central Park eller Riverside Park om natten. Det är svårt att hitta schakalerna på dagen, då håller de sig väl gömda. Efter mörkrets inbrott kommer de fram för att jaga.

Det är en grupp schakaler som håller till vid Avenue C och D som har varit knutna till Richard Seymor och fortfarande uppfattar det som att han lever i Elizabeths gestalt. Andra schakaler känner till Seymor, men har inte haft något med honom att göra. De kan berätta att det är i Alphabeth City Seymors schakaler håller till.

Om rollpersonerna saknar kontakter bland schakaler och nattens barn kan Mulhoney tala om för dem var schakalerna håller till. Han kan nämna det för dem om de helt saknar andra kontakter som kan hjälpa dem. Har de kontakter inom poli-

sen eller den organiserade brottsligheten kan de hitta schakalerna den vägen.

Problemet för rollpersonerna är att schakalerna knappast tänker prata med dem frivilligt. Så länge de håller kontakten med Elizabeth Seymor tänker schakalerna i Alphabeth City jaga bort dem eller döda dem (se del fyra nedan). Andra schakaler betraktar dem bara som bytesdjur eller som ett potentiellt hot.

Oavsett var rollpersonerna söker upp schakalerna kommer de att mötas av öppen fientlighet. De kan inte själva låtsas vara schakaler. De saknar den alienerade och aggressiva utstrålning som utmärker en schakal, och det är ingenting man kan imitera. De kan bemötas på två sätt, som bytesdjur om de verkar svaga eller som fiender om de verkar starka.

De enda schakaler som är benägna att tala med dem är Seymors gamla "vänner" i Alphabeth City. Dem kan de hitta genom att komma över polisprotokollen och få fram att mördarnas bil stals på Avenue D, genom att fråga ut några andra schakaler eller genom att helt enkelt undersöka det tillhåll för schakaler som ligger närmast teatern. Försöker de kontakta några andra schakaler möts de av öppen fientlighet. De får inte fram mer än att Seymors schakaler bor i Alphabeth City, oavsett vad de gör med någon schakal.

Källaren på Avenue D När Richard Seymor kom till New York var Alphabeth City ett förfallet område, som bara blev mer och mer nedgånget under 70- och 80-talet. I början av 90-talet har det börjat rustas upp, även om delar fortfarande är förfallna. Schakalerna har trängts tillbaka till några enstaka utrymda hus, som snart också står på restaureringsprogrammet. I ett sådant hus bor familjen Willis mördare, fyra män som kom till Manhattan på 60-talet, när staden blev ett enda stort, ständigt pågående schakalmöte, och sedan dess har ägnat sig åt att mörda oskyldiga på nätterna.

De fyra, Roscoe, Max, Derringer och Waldo, utgör kärnan bland schakalerna kring Seymor. Det finns ytterligare ett 30-tal män spridda runt stan. Ursprungligen bodde alla i Alphabeth City, men de flesta har flyttat ut undan upprustningen.

Schakalerna håller till i källaren under det förfallna huset. Rollpersonerna kan konstatera att inga knarkare eller prostituerade tycks använda huset. Folk i grannskapet skyr det som pesten.

En smal källartrappa går ned bakom en dörr under den sönderfallna trappan upp till andra våningen. Trappan slutar i en lång korridor som sträcker sig under tre hus, fram till en nybyggd tegelmur som avgränsar källaren i ett upprustat hus. Fem rum med låga tak finns på vardera sidan om korridoren. I ett av dem håller schakalerna till.

På dagen är källaren helt tom. Några pappkartonger och filtar visar att folk sover här ibland. Schakalerna håller sig undan i ett par veckor efter mordet på Willis. De vet att polisen genomsöker alla kända tillhåll.

I skymningen kommer de fyra mördarna till källaren innan de ger sig ut på jakt. Under timmarna fram till midnatt strömmar gradvis ett tjugotal schakaler till. De ger sig ut på jakt och släpar ibland tillbaka sitt byte till källaren sent på natten. Om rollpersonerna kommer mellan 02.00 och 04.00 är risken stor att de hamnar mitt i ett bestialiskt mord. I gryningen försvinner alla åt olika håll. De fyra mördarna drar sig ned i tunnelbanan och gömmer sig.

Bestäm hur många schakaler som finns i lokalen när rollpersonerna kommer dit. Om rollpersonerna verkar så pass tuffa att schakalerna backar kan de börja prata, men de säger aldrig mer än att "Håll er borta från Seymor, han tillhör oss". Påpekar rollpersonerna att Seymor är död, fnyser de och säger att de inte har förstått någonting. Om rollpersonerna frågar om Elizabeth, säger schakalerna till dem att de gott kan lämna henne i fred också, men att det är Richard Seymor de bryr sig om. Om rollpersonerna är i underläge blir schakalerna hotfulla och börjar jaga dem.

Polisingripande Om rollpersonerna underrättar polisen så att de fyra schakalerna grips, intensifieras angreppen mot dem. De kvarvarande schakalerna betraktar dem nu verkligen som ett hot och går in för att döda dem.

3 Jakten på Richard Seymor

Rollpersonerna försöker troligen ta reda på vad den mystiska hotelsen på väggen kan betyda. De kan ganska lätt ta reda på vem Richard Seymor var och att han blev mördad. Hur mycket dina rollpersoner får reda på beror på vilka de är och hur intresserade de är av detektivarbete. Det räcker egentligen med att de får fram att det är något egendomligt med faderns död. Konfronterar de Elizabeth med den kunskapen reagerar hon och slår tillbaka mot dem (Se del fem).

Elizabeths minnen Kopplingen mellan namnet Richard Seymor och Elizabeth är uppenbar. När rollpersonerna pratar med henne medger hon villigt att hennes far hette Richard.

Men han är död sen 20 år tillbaka, berättar hon.

De märker direkt att hon blir illa berörd av att prata om fadern och hans död. Om de pressar henne lite kan hon berätta att han blev mördad och att hennes mor dog samtidigt. Hon förklarar att hon själv inte har några minnen av händelsen. Hon var bara ett barn och alltihop var väldigt traumatiskt. Efter morden tillbringade hon flera månader på barnsjukhus innan hon hamnade på en internatskola. Hon säger sig inte kunna förstå varför någon skulle skriva hennes fars namn i blod på rollpersonens vägg, men hon ser klart oroad ut.

Rollpersonerna märker direkt att hon är obenägen att prata om sin bakgrund, sitt förflutna och sina föräldrar. Hon berättar att hon har ärvt teatern efter sina föräldrar. De var ledare för en teatergrupp som kom till New York från Texas.

Hon kan inte påminna sig någon annan levande människa som kan veta något om händelsen.

Leonard Cardale Det finns en människa som känner till vad som hände, och som rollpersonerna med lite ansträngning kan komma i kontakt med. Det är teaterns vaktmästare Leonard Cardale. Han följde med Elizabeths föräldrar från Texas och känner till allt om faderns mordorgier, föräldrarnas och älskarens död och Elizabeths dubbelnatur sedan dess. Alla på teatern kan berätta att Leonard är den som har arbetat där längst, minst 20 år. Elizabeth undviker att nämna Leonards existens, hon anar intuitivt att det kan vara riskabelt.

Leonard är ingen schakal eller mördare, men han är obrottsligt lojal och har under alla år aldrig angivit eller svikit Elizabeth, eller före henne fadern. Han är en av de fasta punkter i tillvaron som gör att hon trots allt håller ihop så pass bra som hon gör.

Naturligtvis tänker han inte berätta någonting som kan skada Elizabeth för rollpersonerna, men han kan bekräfta och utveckla hennes historia: föräldrarna dog i vad som troligen var ett svartsjukedrama där moderns älskare också var inblandad. Efter vad polisen fick fram verkade fadern ha dödat modern och älskaren, och sedan dött av sina egna skador. Han var inte på teatern den natten, han hade ledigt. Kanske hade han kunnat hindra tragedin om han hade varit där, det är något han ofta har grubblat över, säger han.

Leonard är uppriktigt olycklig över hur allting har utvecklat sig. Om rollpersonerna berättar för honom om varningen som fanns skriven i blod på väggen blir han riktigt orolig. Han försöker övertyga rollpersonerna om att de inte ska hålla sig borta från Elizabeth på grund av händelsen.

– Hon har inte så många nära vänner. Och en sån här sak drar upp en massa gamla känslor till ytan. Försök prata med henne, säger han.

Tidningsarkiven Vill rollpersonerna ägna sig åt lite klassiskt detektivarbete kan de undersöka tidningsarkiven. Både Daily News, New York Post och New York Times har kontor centralt på Man-

hattan och klipparkiv som sträcker sig tillbaka till händelserna för 20 år sedan. Men ett svartsjukedrama i East Village var inte tillräckligt för att skapa några stora rubriker ens då. Richard Seymors kontakter inom polisen hindrade dessutom informationsflödet till pressen.

Alla tidningar har korta artiklar som berättar ungefär samma historia som Leonard Cardale: ett svartsjukedrama med tre döda på en teater i East Village. En 13-årig dotter var den enda som fanns kvar i livet när polisen kom till brottsplatsen. Hon var svårt chockad och satt insvept i en blodig överrock i ett hörn och darrade.

Daily News och New York Post har dessutom bilder på de avlidna, inga polisfoton utan vanliga passfoton tagna när de var i livet. Om rollpersonerna studerar dem noga upptäcker de att personerna på bilderna är skrämmande lika de personer som uppträdde i den "naturtrogna" mordscenen i Elizabeths uppsättning av Agamemnon.

Polisarkiven Om några av rollpersonerna är poliser eller har goda kontakter inom polisen kan de få tillgång till arkiven från tiden kring mordet. Filerna på mordet finns i stora arkivskåp i polishögkvarterets källare vid Police Plaza, nära Brooklyn-bron. En lyckad Informationssökning avslöjar direkt att handlingarna inte är kompletta. En del bilder och utredningsmaterial saknas. Hela den rättsmedicinska utredningen på fadern saknas (den visade att han dog omedelbart av de skador han tillfogats). Någon med erfarenhet av polisarbete kan också förvånas över att bara övervåningen av teatern, där de döda påträffades, har undersökts av polisen. Inga anteckningar finns om att de har gått igenom resten av byggnaden.

Förklaringen till bristerna är att kommissarie Fergal Woolstone, som hade hand om utredningen, var köpt av Richard Seymor och schakalerna. Han hade lagt dimridåer över flera mordutredningar och ville inte att Seymors omfattande brottslighet skulle avslöjas. Därför beordrade han att ingen undersökning av husets källare skulle göras. Han förstörde också alla dokument som visade att det inte var ett enkelt svartsjukedrama som låg bakom dödsfallen. Woolstone var rädd att Elizabeth skulle börja prata. Helst ville han röja henne ur vägen, men schakalerna fick honom på andra tankar. Han fick henne inlåst på ett psykiatriskt barnsjukhus under ett år och förmådde sedan hennes förmyndare, advokat Niles Giger, att skriva in henne på en internatskola i Connecticut. Ingen som arbetar i dag på mordroteln kan förklara varför filerna inte är kompletta. Kommissarie Fergal Woolstone har flyttats över till ekoroteln, sedan diffusa misstankar riktats mot honom utan att kunna verifieras.

Av det material som finns kan rollpersonerna utläsa att spåren på brottsplatsen var motstridiga. Den chockade flickan hade rört de mördade och flyttat mordvapnen, två kraftiga dolkar. Samtliga tre döda låg på teaterns övervåning i de bostadsutrymmen som fanns där. På bilderna i materialet kan rollpersonerna se likheten mellan de döda och de skådespelare som uppförde mordscenen i Agamemnon.

Fergal Woolstone Rollpersonerna kan utan problem söka upp kommissarie Woolstone, en mager man med jagad blick som bara har några veckor kvar till pensionen, på hans kontor i polishögkvarteret. Han arbetar sedan tio år tillbaka med skattebrott och lever högt på mutor och andra extrainkomster.

Om rollpersonerna börjar tala om gamla ouppklarade brott blir han oerhört irriterad. Ingenting ska få störa hans arbete den sista tiden före pensionen. Han är oerhört oförskämd om de påpekar att handlingarna i fallet Seymor är ofullständiga, och frågar dem med vilken rätt de rotar runt i konfidentiella polishandlingar.

Alla rollpersonernas försök att få ur honom något kontrar han genom att indirekt hota dem eller ifrå-

gasätta deras rätt att rota i saken. De inser snabbt att han är nervös och inte vill prata om någonting som rör hans gamla arbete. I fallet Seymor säger han sig inte minnas någonting, ingenting alls.

Ingen inom den lokala polisen är beredd att öppet säga något ont om Woolstone eller ifrågasätta hans heder. Rollpersonerna kan inte få fram något genom att prata med folk på högkvarteret.



DE ANVÄNDER ALLA KNEP FÖR ATT LURA IVÄG DEM, INKLUSIVE FÖRSÖK ATT KIDNAPPA NÅGON AV DEM ELLER NÅGON NÄRA VÄN TILL DEM.

Derek Mulhoney De enda som kan tänka sig att säga något ont om den lokala polisavdelningens handläggning av fallet Seymor är FBI. Om rollpersonerna kontaktar Derek Mulhoney och vädrar sina misstankar kan han bekräfta att de troligen har rätt. Han förklarar att FBI gärna hade sett en närmare utredning av fallet Seymor, men det fanns ingen saklig grund för det.

– Jag påminde mig den här Seymor när vi började rota i familjen Willis död. Han var oerhört skum. Folk med anknytning till schakalerna pratade om honom med respekt, det gör de förresten fortfarande. Jag misstänkte att den där utredaren, Woolstone, var köpt, säger Mulhoney.

Han kan inte säga något om utredningen av mordet i rollpersonens lägenhet, av sekretesskäl.

– Men det luktar schakaler, så mycket kan jag säga, säger Mulhoney.

Förutsättningen för att Mulhoney ska prata är att rollpersonerna inte själva framstår som lierade med schakalerna. Då är han mycket obenägen att berätta något och försöker istället pumpa dem på vad de vet.

Andra källor Rollpersonerna kan också fråga runt bland nattens barn och bland folk de känner. Elizabeths bekanta vet alla mycket lite om hennes bakgrund och föräldrar. James Tiptread kan berätta att han en gång var med henne ute på begravningsplatsen på Long Island där hennes föräldrar ligger begravda.

Jaqueline Sanders kan, om rollpersonerna kan ge henne någon bra anledning, berätta att Richard Seymor var känd bland schakalerna och troligen var en massmördare. Hon tror att han fortfarande lever, eller i alla fall någon som påstår sig vara han.

Ricci Morales och schakalerna på Riccis blir väldigt aggressiva om rollpersonerna vågar sig dit. De hotar dem med vapen och säger att de "verkar lite trögtänkta, har de inte förstått att de ska hålla sig undan, de kan råka illa ut." De svarar inte på några frågor.

Senare mordfall Det finns också ett antal mord som kan knytas till Elizabeths kontakt med schakalerna, men någon sådan koppling har aldrig gjorts av polisen. Om rollpersonerna frågar ut alla på teatern och James Tiptread om vilka vänner och bekanta Elizabeth har haft genom åren, har de en lista på ungefär 20 personer. Genom att kontrollera i polisregistret kan de få fram att 14 av de 20 personerna har blivit mördade under de senaste 10 åren. Det är schakalerna som har avlivat dem när de har kommit för nära Elizabeth och hotat hennes roll som Richard.

Utan tillgång till några polisregister har rollpersonerna svårt att få fram något. Ingen på teatern känner personligen de försvunna personerna. De vet bara att de har försvunnit från stan, inte att de har blivit mördade.

4 Schakalernas terror

Mordet på familjen Willis var bara början i schakalernas angrepp mot rollpersonerna. Om de inte omedelbart bryter kontakten med Elizabeth och försvinner från stan kommer angreppen att bli värre. Elizabeth tillåter inte att rollpersonerna bryter kontakten. Hon ser till att besöka dem, ringa, bjuda dem på middag och så vidare.

Anpassa schakalernas agerande efter hur resten av handlingen löper. Om rollpersonerna hotar att konfrontera Elizabeth på ett tidigt stadium, så att äventyret blir ganska kort, kan du låta dem gå till anfall ganska tidigt. Annars kan du låta angreppen vara mer krypande. Efter mordet på familjen Willis vågar schakalerna inte anfalla rollpersonerna öppet, där de bor eller arbetar. Schakaler jagar bara på nätterna, så de kan inte slå till dagtid. Därför tvingas de jaga ut rollpersonerna om natten.

Terrorn blir allt mer hotfull ju längre tiden går. I början rör det sig om att rollpersonerna är skuggade, får hotfulla telefonsamtal och obehagliga brev. Efter någon vecka anstränger sig schakalerna mer för att jaga iväg rollpersonerna till någon plats där de kan göra slut på dem. De använder alla knep för att lura iväg dem, inklusive försök att kidnappa någon av dem eller någon nära vän till dem. Använd din fantasi för att få fram obehagliga situationer. Nedan finns några förslag.

En fälla Tre dagar efter mordet får rollpersonen som står Elizabeth närmast ett telefonsamtal vid midnatt. Det är en man med grov röst som säger att han har information om mordet på familjen Willis, men ingenting han kan berätta för polisen. Kan kan berätta för rollpersonen, men då måste han komma till huset norr om vattenreservoaren i Central Park inom en halvtimme. Fråga efter "James" säger rösten och lägger på luren.

Om rollpersonerna är dumma nog att ge sig av till norra Central Park mitt i natten, blir de anfallna av 20 schakaler som som försöker fånga dem för att sedan tortera dem. Någon "James" existerar naturligtvis inte.

Telefonhot Övriga rollpersoner får hotfulla telefonsamtal mitt i natten där hesa röster förklarar vad som ska hända med deras vänner, husdjur och familjer. Om de spårar samtalen hamnar de i telefonautomater på Femte Avenyn.

Förföljda När rollpersonerna är ute efter mörkrets inbrott skuggas de av schakaler som väntar på att de ska bege sig till någon avsides belägen plats där de kan angripa. Schakalerna är dåliga på att hålla kontakten med varandra, så det är bara 4-6 angripare som ger sig på rollpersonerna efter att ha förföljt dem.

Hotfulla paket Rollpersonerna får brev utan avsändare som innehåller avskurna öron, fingrar, tatueringar bortskurna från kroppen på folk och annat som kan verka hotfullt. Inga förklaringar medföljer försändelserna.

Kidnappning Om tiden går och allt annat falerar försöker schakalerna kidnappa någon person med anknytning till rollpersonerna, för att locka ut dem till en enslig plats. De ringer och säger åt dem att komma till tidningskiosken bredvid toaletterna närmast tågen på Grand Central Station. Där ska någon vänta på dem. När de kommer dit väntar en ung pojke på dem vid kiosken. Han ber dem följa med och leder dem genom en låst ståldörr, nedför en skramlande trappa och ned i underhållsgångarna under stationen. Där för han dem upp och nedför trappor, fram och tillbaka under 20 minuters tid, tills de helt har tappat riktningskänslan. Då för han dem till ett litet rum där deras vän hålls fången. Han eller hon är naturligtvis redan död, och schakalerna anfaller. Rollpersonerna måste slå eller skjuta sig ut och försöka ta sig tillbaka upp till marktytan genom de vindlande tunnlarna.

5 Möte i dödens gränsland

När rollpersonerna konfronterar Elizabeth med att det är något skumt med hennes förflutna, att uppgifterna om föräldrarnas död inte stämmer och att något verkar väldigt fel reagerar den del av henne som identifierar sig med fadern. När hon får en känsla av att rollpersonerna verkligen skulle kunna avslöja hennes dubbelnatur, ingriper den sidan av henne för att stoppa dem.

Kvällen efter att de har pressat henne tillräckligt för att hon ska känna sig hotad, ringer hon till dem och ber dem komma över till teatern. Hon har något att bekänna, något hon inte kan säga över telefon. Vill de inte komma till teatern insisterar hon och säger att det är något hon måste visa dem. Det är ingenting som kan vänta till morgonen.

När de kommer till teatern öppnar Leonard Cardale dörren. Han ser olycklig ut och mumlar något beklagande om att det var väldigt tråkigt att det skulle bli så här, sedan låser han ytterdörren bakom dem. Han ber dem följa med och leder dem in genom en liten dörr bakom scenen och nedför en vindlande trappa ned i källaren, där de förmodligen aldrig har varit förut.

Där väntar Elizabeth på dem, omgiven av 20 schakaler. Om rollpersonerna har träffat familjen Willis fyra mördare kan de känna igen dem i mängden. De befinner sig i ett stort källarrum med lågt tak och jordgolv. I andra änden av rummet finns en stor koleldad värmepanna med öppen spislucka. Det är den enda ljuskällan i rummet. Det luktar fruktansvärt illa, av bränt kött och förruttnelse. Elizabeth är klädd i en illasittande gammal filthatt och en stor, oerhört skitig överrock. På golvet ligger benrester och gamla klädtrasor spridda.

Så snart rollpersonerna kommer ned i källaren griper schakalerna efter dem för att hålla fast dem. Om rollpersonerna drar fram skjutvapen förflyttas de till teatern bortom illusionerna av Elizabeth (se nedan). Hon vill inte riskera att bli skjuten i den allmänna förvirringen som skapas.

Drar de inte vapen händer först ingenting. Schakalerna griper tag i dem och håller fast dem. Elizabeth säger att de har blivit varnade att hålla sig undan, utan att lyssna. De reagerar över att hon talar med en hes, grov mansröst. Om de kommer på att jämföra med rösten hos mannen som blev mördad i Agamemnon kan de påminna sig att han lät likadant.

Hon säger att de skulle ha lyssnat till varningarna, nu är det för sent. De vet för mycket och kan inte tillåtas leva längre. Samtidigt drar hon en lång, sylvass kniv och börjar gå fram mot dem. De känner att hon tvekar lite. Hon undviker ögonkontakt med den av rollpersonerna som har ett nära förhållande med henne, och koncentrerar sig på den hon känner minst.

Den del av henne som tror sig vara fadern tänker döda dem, för att förhindra att de lockar fram kluvenheten i henne. Men det är väldigt lätt att få henne ur balans. Det räcker att rollpersonerna kallar henne "Elizabeth" eller hänvisar till någonting de har gemensamt för att hon ska reagera. Schakalerna reagerar också om rollpersonerna kallar henne Elizabeth. De betraktar henne bokstavligt talat som Richard Seymor, och blir väldigt störda om rollpersonerna rubbar den illusionen. Så snart Elizabeth känner att hennes dubbla natur är hotad, eller att schakalerna blir oroliga, slungar hon sig tillsammans med dem in i teatern bortom illusionerna.

Den verklige Richard

Världen blir otydlig runt dem och schakalerna försvinner bort i fjärran, innan källarrummet återbildas runt dem. De känner att något är förändrat, men kan inte riktigt säga vad. Schakalerna är borta. Framför dem står inte längre Elizabeth i faderns kläder, utan den verklige Richard Seymor. Han bär samma överrock och hatt, men med en säckig kostym under. Han har några dagars skäggstubb och vilda, glänsande ögon. När han talar känner de igen rösten. Det är samma röst som kom ur Elizabeths mun i den verkliga källaren.

– Här kan vi vara i fred. Jag ska lära er att inte

springa efter min dotter, säger han och stänger dörren till rummet bakom sig.

Han är ute efter att döda dem, men försöker de väcka hans intresse genom att fråga om honom och Elizabeth svarar han korthugget. Frågar de efter Elizabeth säger han att "ni skulle bra gärna vilja veta var hon finns, va?" Han försöker dölja var hon finns. Han förnekar inte att han är Richard Seymor. Frågar rollpersonerna om mordet på modern och älskaren, säger han att det var han som dödade dem. (Han håller Elizabeth helt skuldfri i alla lägen). Om sin egen död säger han att "den befriade mig och flyttade mig hit".

Försöker rollpersonerna angripa honom med skjutvapen eller andra vapen, inser de snart att de inte kan skada honom. Kulorna slår in i honom och får honom att ta ett halvt steg tillbaka, men skadar honom inte. Inga vapen rollpersonerna kan använda gör någon skada på honom. Hans dolk, däremot, kan skada dem.

Det är bara Elizabeth som kan skada fadern i den här skepnaden. Han flydde in i det här gränslandet mot döden när modern och hennes älskare dödade honom. Härifrån har han behållit kontrollen över sin dotter. Han vet att hon är den enda som kan skada honom, men samtidigt älskar han henne och behöver henne.

Richard är fast besluten att ta död på rollpersonerna. Han är livrädd att de ska lyckas befria Elizabeth och ta henne ifrån honom. Visserligen kan inte rollpersonerna skada honom, men han de är fler och han är ingen mästare på att slåss. Han är bara beväpnad med en kniv.

Rollpersonerna borde utan större problem kunna smita ut ur källaren innan han hinner sätta kniven i dem. Är de helt handlingsförlamade kan du låta de döda som ligger begravda under källarens jordgolv börjar röra sig och ge ifrån sig en entonig klagosång. Det ser ut som om golvet lever, och Richard vacklar till och fastnar ett ögonblick i den böjande jorden så att rollpersonerna hinner undan.

Teatern bortom illusionerna

Rollpersonerna har hamnat i ett gränsland mellan liv och död där Richard Seymor, modern, älskaren och alla Richards offer fortfarande lever i väntan på att Elizabeth antingen ska sona alla de brott som har begåtts i familjen, eller ställa fadern ansvarig för vad han har gjort. Det är här Elizabeth fängslas när den döda fadern tar hennes kropp i anspråk i vår verklighet.

De befinner sig i något som till det yttre mycket liknar Teater Mondo. Använd kartan över teatern, men titta på beskrivningen nedan över vad som finns i olika rum. Richard har fört dem till det här gränslandet, eftersom han fruktade att Elizabeths andra natur skulle bryta fram när hon konfronterade rollpersonerna i vår verklighet, så att hon inte skulle kunna döda dem. Här har Richard makt över liv och död. Här kan han döda rollpersonerna, men de kan inte skada honom.

Hans enda svaga punkt är dottern, som han håller fängslad längst ned under teatern, i vad som skulle kunna bli hans purgatorium om han lät dottern gå fri och förvandlas till den hämndängel han både fruktar och hoppas att hon ska bli. De döda som befolkar teatern kan berätta för rollpersonerna att de måste vädja till Elizabeth att trotsa fadern om de ska ha någon chans att ta sig ut. Annars kommer han att döda dem och de är för evigt fångar i det här gränslandet mellan liv och död.

Teatern har inga utgångar. Inga dörrar går att öppna. Slår man sönder en dörr finner man en gapande, evig avgrund på andra sidan. Det går inte att komma ut. Spela episoden som en klassisk skräckfilm, där rollpersonerna är jagade av en övermäktig fiende som leker katt och råtta med dem.

Karta över teatern bortom illusionerna

KÄLLAREN

1. Loger Förfallna loger med ruttnande sminkbord och sönderrivna klädtrasor på golvet. Alla speglar är sönderslagna.

Framför en spegel sitter en ung flicka i en 1600-talsklänning och sminkar sig mödosamt.

Hon har fått hela halsen uppskuren och klänningen är täckt av blod. Det är uppenbart att hon är död. Flickan heter Lenora och är ett av faderns första offer. Om rollpersonerna frågar henne tror hon att Elizabeth är på sitt rum, på andra våningen.

2. Lager Ruttnande och söndertrasad teaterrekvisita.

3. Skräplager 4. Toaletter Smutsiga och blodfläckade.

5. Pannrum Under golvet ligger resterna av några av Richard Seymors offer begravda, vansinniga och fortfarande vid medvetande. Man kan höra ett svagt klagande från golvet och se hur det rör sig under jorden. Kolpannan brinner alltid. Klädtrasor och rester av ruttnande kött ligger i hörnen. Mot ena väggen finns en lång arbetsbänk överlastad med gamla verktyg och skräp.

Det är här rollpersonerna dyker upp när de kommer till teatern.

BOTTENVÅNING

1. Foajé Biljettluckorna är förbommade och rummet är täckt av damm, som om ingen har varit här på många år. Utanför glasdörrarna som borde leda ut finns ett ogenomträngligt mörker. De går inte att öppna. På väggarna hänger slitna affischer för den trilogi som teatern i vår verklighet spelade när rollpersonerna var där: Agamemnon, Gravoffret och Eumeniderna. Hela familjen Seymor finns avbildad på affischerna.

2. Bar och kapprum Flaskorna i baren är tömda och det står ett tiotal tomma glas på disken. Några flaskor ligger sönderslagna i dammet på golvet. Inga kläder hänger i kapprummet. Det är dammigt på golvet och ser inte ut som om någon just har varit här, annat än för att gå till baren och hämta sprit.

3. Korridor En dammig, röd matta med svarta fläckar här och var täcker golvet. Väggarna är täckta av stora speglar med förgyllda, överlastade ramar. Alla spegelglas är sönderslagna. I änden av båda korridorerna går trappor upp till första raden.

4. Parketten Ett fyllo med sönderskurna kläder, fruktansvärda knivhugg överallt på kroppen och ett sönderskuret ansikte ligger mellan bänkraderna och sover. Det är ytterligare ett av Richards offer. Rollpersonerna kan inte få något vettigt ur honom om han vaknar. Han är rädd och ganska vansinnig.

5. Scenen Scengolvet är fläckat med levrat blod, men inga levande eller döda syns till. Rollpersonerna känner igen scendekoren från Agamemnon.

6. Sidorum Rummet är fyllt av bråte, bland annat en del sönderskurna och nedblodade kläder. Trappan till källaren finns här.

7. Sidorum Mer bråte.

ANDRA VÅNINGEN

1. Korridor Liksom en våning ned är den röda mattan fläckad av blod och speglarna är sönderslagna. De flesta av lamporna på väggarna är också trasiga.

2. Första balkongen Balkongen sträcker sig runt teaterrummet. Det är tomt och dammigt här.

3. Vardagsrum Möblerna är kantstötta och fläckade med en del blod, men i stort sett ser det ut som det gjorde för 20 år sedan, med mörka bokhyllor längs väggarna, en soffgrupp och en liten svartvit TV som står och surrar mellan två kanaler. Ett blekt foto på paret Seymor och Elizabeth när hon var i 5-årsåldern står fortfarande i bokhyllan.

4. Kök Här blev Mary Seymor, Elizabeths mor, mördad av sin dotter, tillsammans med sin älskare Arthur Mason. Paret bär djupa knivhugg i magen och bröstkorgen. Deras kläder är blodfläckade och köket är över huvudtaget nedfläckat med blod. Mary och Arthur kan berätta för rollpersonerna att Elizabeth är den ena människa på teatern som kan skada Richard. Hon är inlåst på sitt rum, tror de. De kan inte själva röra sig bort från den plats där de dog. Mary Seymor är mycket orolig för sin dotter. Hon säger att det var för hennes skull de dödade fadern, för att de skulle slippa loss och kunna lämna honom. Om du ger dem tid kan de berätta en hel

del om händelserna kring morden, som de beskrivs i bakgrunden.

5. Elizabeths rum Här finns inget rum, bara en gapande svart avgrund som sträcker sig till synes oändligt ned. Väggarna är av skrovlig sten utan några järnkrampor eller springor att gripa tag i. Det här är vägen till den plats där Elizabeth är inlåst. För att komma dit måste rollpersonerna hoppa ut i avgrunden. Om de försöker klättra ned med rep kommer de bara gradvis längre ned i ett oändligt schakt. Bara genom att hoppa kan de komma till botten. Elizabeths fängelse beskrivs längre ned, efter tredje våningen och vinden.

6. Sovrum Marys och Richards sovrum, med en bred dubbelsäng och två byråer. Rummet är indränkt med blod. Det var här Mary och Arthur dödade Richard, sedan han hade försökt slå ihjäl Mary och hotat att ge sig av med Elizabeth. Han finns inte här, men blodet på överkastet och golvet är färskt, inte torkat som på resten av teatern.

VINDEN

Vindsutrymmet under taket består av ett enda lågt rum. Taket lyfts upp av bjälkar som står med jämna mellanrum. En hel del koffertar och bråte finns här. Här finns två av schakalernas "vilda hundar", människor med så låg mental balans att de bitvis har tagit ett rovdjurs skepnad. De använder vinden som gömställe och tillflyktsort på dagarna. De kan vandra in i dödens gränsland och sedan tillbaka till vår värld. Om rollpersonerna kommer upp på vinden anfaller de.

Elizabeths fängelse

Enda sättet att ta sig till rummet där Elizabeth är fängslad, är att kasta sig ut i avgrunden som öppnar sig där hennes rum tidigare låg. När rollpersonerna gör det omsluts de av mörker och förlorar känslan av att falla, luftmotståndet försvinner. Plötsligt står de på golvet i en oändlig hall med lågt tak, bara 2,5 meter. Golvet och taket är grov betong. De ser inga väggar någonstans, bara mörker. En bra bit bort ser de en ljuspunkt.

Ljuset kommer från en lampa på Elizabeths nattduksbord. Hennes flickrum med säng, skrivbord och bokhylla ligger utslängt mitt i den väldiga betongsalen.

Elizabeth sitter med benen i kors på sin säng och läser. Hon är tretton år gammal. När rollpersonerna kommer i närheten blir hon först förskräckt, men hon lyser upp när hon känner igen dem. Här kan rollpersonerna prata fritt med henne om vad som pågår. När Elizabeth är här, är hon medveten om att hon uppträder schizofrent och tar på sig sin fars persona ute i verkligheten. Hon förklarar att när han besätter henne är hon inlåst här.

Richard dyker inte upp i Elizabeths fängelse, men om inte rollpersonerna lyckas övertyga henne om att hjälpa dem är de fast i det oändliga rummet för all framtid. (Det är verkligen oändligt, och längre ut i mörkret lurar nachtkäfer och jägare som har sökt sig ut från Metropolis). För att komma ut måste rollpersonerna övertyga Elizabeth om att konfrontera fadern och döda honom. Först vägrar hon bestämt att göra något sådant. Hon säger att hon visserligen förstår att han är en mördare, men att han ändå bryr sig om henne. Hon vill inte gå emot honom.

En annan anledning, som hon har svårare att sätta ord på, är föraningen hon har om att en konfrontation med fadern kan slunga henne in i något ännu värre. Hon anar att hon bär kapaciteten att bli en nefarit inom sig. Mordet på fadern skulle kunna vara tillräckligt för att utlösa en sådan förvandling. Men det är ingenting hon kan förklara. Hon säger bara att hon har en känsla av att det kanske ändå är bäst att låta allt vara som det är. En konfrontation med pappan kanske bara gör att allt blir värre.

Enklaste sättet att övertyga henne är att hävda att han ändå redan är död, att kopplingen till henne och fångenskapen i den här skuggvärlden bara är en tvekan inför döden. Han kan aldrig komma

tillbaka. Det bästa är att hon gör upp med honom och gör sig fri. En annan möjlig metod är att hävda att fadern verkligen är död, och att mannen som rör sig genom teatern och "besätter" henne i verkligheten är en sida av henne själv. Det är svårare att få henne att lyssna på sådana argument, men hon är trots allt inte dum och i den skepnad hon har här är hon betydligt mer mottaglig för argument än i vanliga fall.

Om rollpersonerna lyckas övertyga henne att konfrontera fadern, återskapas plötsligt flickrummets väggar runt dem och den väldiga salen försvinner. Hennes rum är åter en del av teatern.

– Han är nog i källaren. Han brukar vara där, säger hon.

Hon sträcker sig in under sängen och drar fram en lång dolk täckt av levrat blod, som hon sticker in i bältet. Sedan leder hon dem ut ur rummet.

Richards andra död Richard finns mycket riktigt nere i pannrummet i källaren. När Elizabeth kommer in i rummet bleknar han märkbart och tappar helt intresset för rollpersonerna. Hon säger ingenting och går bara rakt fram mot honom. Han backar undan tills han står trängd mot den bakre väggen i rummet. Elizabeth kramar om honom hårt, innan hon tar dolken ur bältet och lägger ett snabbt snitt över strupen på honom, så att hans blod töms ut över henne och han sjunker ihop mot väggen.

För ett ögonblick ser rollpersonerna flickans spensliga gestalt förvridas, kläderna förvandlas till trasor och kroppen täckas av infekterade sår. De hör hennes röst, ekande som om den var långt borta:

– Neeeej!!

Så försvinner visionen och hon är 13 år igen, dränkt i blod. Hon tappar kniven och sjunker gråtande ihop på golvet. Runt dem börjar teatern falla samman. Väggarna rasar inåt. Golvet skakar. Taket faller in. Allt blir mörkt.

6 Slutet De står än en gång i den verkliga teaterns källare. Schakalerna är borta och elden i kolpannan har slocknat. Det är mörkt. Framför dem på golvet ligger Elizabeth, i vuxen ålder och klädd i samma hatt och smutsiga rock som när de kom till teatern. Hon är dränkt i blod och ligger våldsamt darrande, hopkurad i fosterställning. Bredvid henne på golvet ligger kniven som rollpersonerna känner igen från teatern bortom illusionerna. På den bortre väggen finns ett blodspår där faderns kropp hasade ned på golvet, men själva kroppen är inte där.

Elizabeth är i svår chock. Det tar henne ett dygn att häva chocken så pass att hon kan prata och uppfatta någonting omkring sig igen. Men hon blir inte riktigt frisk. Hon är fortfarande i ett permanent ångesttillstånd som gör att hon knappt klarar av att vara ensam i ett rum under några minuter. Om inte rollpersonerna inser det, påpekar folk i omgivningen att hon måste ha sjukhusvård.

Hon skrivs in på H.P Redding Psychiatric Hospital på Roosevelt Island i East River, om inte rollpersonerna har personliga känningar på någon psykiatrisk klinik där de kan få henne inskriven.

Eftertexter Om ni spelar det här äventyret fristående kan du låta Elizabeth tillfriskna och förklara en del av det som har hänt för rollpersonerna. Ska ni spela det tredje äventyret så hamnar hon på mentalsjukhuset och stannar där. Det är där hon träffar en synnerligen obehaglig läkare som slutgiltigt får henne att börja förvandlas till en nefarit. Men ge rollpersonerna ett avbrott på några månader innan det inträffar och låt dem uppleva lite New York-äventyr helt utan anknytning till Elizabeth.

Se till att bibehålla minnet av att hon existerar. Hon skickar till en början brev till den av rollpersonerna hon har haft ett förhållande med. Breven avlöses så småningen av vykort, för att upphöra helt strax innan den tredje delen, En nefarit i New York, börjar.

Spelledarpersoner Spelledarpersoner som finns i alla tre äventyren beskrivs sist i boken. Det gäller bland annat schakaler och polismän.

Leonard Cardale Leonard är en spensligt byggd, mörkhårig man i 60-årsåldern med blida mörka ögon och en lätt hälta. Han har arbetat för makarna Seymor sedan början av 60-talet, när de hade en experimentell teatergrupp i Austin, Texas. Leonard har sedan 60-talet känt till allt om Richard Seymors brott, om misshandeln av Mary Seymor och om att Elizabeth tvingats bevittna bestialiska mord. Han har inte själv begått några brott, men han har accepterat allt som har skett inom familjen Seymor. Det har han fortsatt med också sedan makarna försvunnit. Medan Elizabeth satt på barnpsyk och gick i skolan såg han till att teatern inte förföll. När hon kom tillbaka för att ta över var han där och hon anställde honom. Leonard bor i ett billigt hyresrum i närheten av teatern, i slumbostäderna Jacob Riis Houses bortom Aveny D.

PERSONLIGHET: Leonard har ett behov av att höra hemma, och han tycker att han tillhör teatern och Seymors. Han är beredd att acceptera vad som helst, bara det inte kommer ut och stör familjens rykte. Han är misstrogen mot främlingar och berättar inte gärna någonting för utbölingar.

ROLLSPELSTIPS: Kisa misstroget och låtsas sopa golvet, byta lampor eller något liknande. Tala med gnällig, lite släpig röst.

RÖR	12	**EGO**	8
STY	10	**KAR**	9
TÅL	11	**UPP**	15
UTS	8	**UTB**	6

LÄNGD: 170 cm **VIKT:** 70 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m/sr **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: – **SKADEBONUS:** +1

SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 85
MENTAL BALANS: –25
FÖRDELAR: Hederskod (sätter familjen först)
NACKDELAR: Fanatism (skydda arbetsgivaren)
FÄRDIGHETER: Mekanik 13, Elektronik 12, Underhållsreparationer 15
HEMORT: East Village

Kommissarie Derek Mulhoney Kommissarie Mulhoney har arbetat i 20 år med utredningar av massmord och schakaler vid FBI. Han är en av USA:s kunnigaste personer på området. Schakalerna har försökt döda honom otaliga gånger.

Derek är mycket misstrogen till sin natur. Han har lärt sig att ingenting är vad det verkar vara och under ytan kan den mest välstädade statstjänsteman vara en bindgalen massmördare. Därför litar han bara nätt och jämt på rollpersonerna.

Han har tillräckligt goda kontakter bland nattens barn för att snabbt få veta om de känner nosferatu. Börjar de snoka runt i ödekåkarna i Alphabeth City och på godsbangårdarna i Bronx får Mulhoney veta det och plockar in dem för förhör.

Mulhoney är en vit, fetlagd man i 50-årsåldern med runda glasögon och illasittande, mörka kostymer. Han bär alltid slipsen till hälften lossad och lever på flottig färdigmat från stånd på gatan. Han bor tillsammans med en tillika fetlagd, 50-årig åklagare som klär sig i illasittande grå dräkter och lever på wienerbröd. De bor i ett litet radhus i Queens.

PERSONLIGHET: Derek är noggrann, passionerat intresserad av sitt arbete och misstrogen mot alla som på något sätt är inblandade i en utredning. Han är med andra ord en bra utredare, men ganska odräglig att umgås med. Han umgås med sina kollegor och med sin sambo, som han mest pratar jobb med.

ROLLSPELSTIPS: Kisa fram över ett par tänkta glasögon och tala långsamt, eftertänksamt. Var stenhård i förhör och ta inga som helst hänsyn till hur den misstänkta beter sig.

RÖR	10	**EGO**	17
STY	15	**KAR**	9
TÅL	12	**UPP**	14
UTS	11	**UTB**	15

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 135 kg
FÖRFLYTTNING: 5 m/sr **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: – **SKADEBONUS:** +2
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 90 **MENTAL BALANS:** –5
FÖRDELAR: Intuition, Sjätte sinne
NACKDELAR: Fanatism, Lättretlig, Intolerans
FÄRDIGHETER: Automatvapen 10, Gevär och armborst 10, Pistol och revolver 15, Leta 15, Första hjälpen 12, Dubbelskott 12, Snabbdrag 12, Informationssökning 18, Säkerhetssystem 12, Världsvana 12, Förhörsteknik 15, Kontaktnät: polis 16, Brottsplatsundersökning 20, Köra bil 12, Skugga 15, Strid i mörker 12
UTRUSTNING: Colt Double Eagle 10 mm (skr 1-5, ls 6-8, as 9-14, ds 15+)
HEMORT: New York City

Richard Seymor bortom döden Richard Seymor är en storväxt man med mörkt, tovigt hår och vattniga blå ögon. Han har ett grovhugget, lite kantigt ansikte och är ständigt orakad. I livet var Richard en dubbelnatur – begåvad teaterman på dagarna och galen mördare på nätterna. Den Richard Seymor som rollpersonerna stöter på är kanske vad som blev kvar av honom efter döden, kanske någonting som har skapats av hans dotter.

PERSONLIGHET: Bara den mordiska sidan från den levande Richard finns hos mannen som rollpersonerna möter. Teatermannen är för alltid död. Han är sjukligt svartsjuk, aggressiv och lättstött. Rollpersonerna lär bara stöta på honom som ett mordiskt monster i teatern bortom illusionerna.
ROLLSPELSTIPS: Imitera spastiska ryckningar i ansiktet och stirra mordiskt på rollpersonerna. Tala med lite hysterisk, ansträngd röst.

RÖR	16	**EGO**	15
STY	12	**KAR**	12
TÅL	16	**UPP**	11
UTS	8	**UTB**	9

LÄNGD: 180 cm
VIKT: 90 kg
FÖRFLYTTNING: 8 m/sr
HANDLINGAR: 3
INITIATIVBONUS: +4
SKADEBONUS: +2
SKADEKAPACITET:
5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 110
MENTAL BALANS: –80
MÖRKA HEMLIGHETER: Massmördare
FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: Sår i bröstkorgen
BEGRÄNSNINGAR: Bunden till teatern
FÖRMÅGOR: Kan bara skadas av sin dotter så länge han befinner sig på teatern
NACKDELAR: Lättretlig, Svartsjuk, Psykotisk massmördare
FÄRDIGHETER: Klättra 12, Automatvapen 8, Pistol och revolver 12, Dolkar 14, Yxor 14, Gömma sig 12, Leta 15, Undvika 12, Strid i mörker 10
UTRUSTNING: Dolk (han kan plocka upp andra vapen på teatern, men det finns inga skjutvapen i byggnaden)
HEMORT: Teatern bortom illusionerna

Mary Seymor bortom döden Elizabeths mor var en storväxt, finlemmad kvinna med sorgsna, isblå ögon som undvek att uppfatta allt som var obehagligt omkring henne. Hon lyckades under många år förtränga vad hennes make höll på med på teatern, ända tills hans svartsjuka gjorde att hon nästan blev dödad och hon började inse att han var på väg att förvandla hennes dotter till ett monster. Det var för sent att fly, så hon dödade Richard, men det räckte inte. Elizabeth var så bunden till fadern att hon lät en del av honom stanna kvar i sig och den delen mördade både Mary och Arthur Mason. Bortom döden har hon kraftiga knivhugg i överkroppen och är klädd i en blå bomullklänning.

PERSONLIGHET: Mary Seymor blundade för allt som hände omkring henne, tills det hade gått så långt att hon inte längre kunde stoppa det. Hon brydde sig uppriktigt om sin dotter och är orolig för henne också efter döden. Också som död har hon en tendens att förtränga och bortförklara obehagliga fakta. Hon har skuldkänslor för hur allting har utvecklat sig.

ROLLSPELSTIPS: Tala med små bokstäver och rör nervöst vid imaginära sticksår på bröstet. Vädja till den du talar med att förstå och glid undan från obehagliga samtalsämnen.

RÖR	12	EGO	15
STY	8	KAR	14
TÅL	11	UPP	12
UTS	14	UTB	16

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 70 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m/sr **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: – **SKADEBONUS:** –
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 85 **MENTAL BALANS:** –30
MÖRKA HEMLIGHETER: Förträngde Richards brott
FÖRDELAR: Förlåtande, Osjälvisk
NACKDELAR: Depression, Förträngningar, Lögnare
FÄRDIGHETER: Smyga 12, Undvika 12, Slåss utan vapen 10, Gömma sig 12, Första hjälpen 10, Skådespela 14
HEMORT: Teatern bortom illusionerna

Arthur Mason bortom döden Arthur Mason arbetade på teatern under flera år som allt-i-allo. Han hade sedan flera år tillbaka ett förhållande med Mary Seymor, när Richards brott och svartsjuka utlöste tragedin som fick alla dödade. Arthur blundade i viss mån också för vad som hände på teatern på nätterna, även om han bodde på annat håll och inte behövde förtränga lika mycket som Mary.

PERSONLIGHET: Arthur betraktar hela tragedin på teatern som ett resultat av olyckliga omständigheter. Om inte Richard hade upptäckt deras förhållande, och om de hade kommit underfund med vad som pågick lite tidigare hade det inte behövt gå som det gick. Han ältar det hela tiden fram och tillbaka. Han ger Elizabeth en stor del av skulden för det som har hänt och menar att hade hon bara brytt sig om sin mamma hade saker och ting sett mycket annorlunda ut.

Arthur är en lång och gänglig man i 40-årsåldern med snaggat rött hår och gröna ögon. Han är klädd i enkla bomullsbyxor och en nedblodad vit t-shirt. Han har kraftiga knivhugg i magen.

ROLLSPELSTIPS: Var korthuggen och lite trulig. Säg inte så mycket, men avbryt Mary om du tycker att hon säger för mycket.

RÖR	15	EGO	13
STY	12	KAR	14
TÅL	11	UPP	10
UTS	13	UTB	9

LÄNGD: 185 cm **VIKT:** 75 kg

FÖRFLYTTNING: 8 m/sr **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: +3 **SKADEBONUS:** +2
SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85 **MENTAL BALANS:** –20
MÖRKA HEMLIGHETER: Bortsåg från Richards brott
FÖRDELAR: Ärlighet
NACKDELAR: Dödsångest, Förträngningar
FÄRDIGHETER: Klättra 15, Pistol och revolver 10, Slåss utan vapen 12, Leta 12, Mekanik 10, Elektronik 12
HEMORT: Teatern bortom illusionerna

Elizabeth Seymor bortom döden Den Elizabeth som rollpersonerna möter i teatern bortom döden är till det yttre tretton år gammal, men har den vuxna Elizabeths minnen och medvetande. Det här är den del av henne som inte har ockuperats av pappans personlighet. Det är Elizabeth som hon skulle ha varit om hon hade växt upp utan sin dubbla personlighet. Därför är det lättare för rollpersonerna att resonera med henne, än med den Elizabeth de känner i den verkliga världen. Den här trettonåriga flickan inser att hon lever ett dubbelliv och förstår att pappan har gjort fasansfulla saker. När teatern bortom drömmen förintas försvinner den här Elizabeth och bara den levande människan finns kvar.

Den 13-åriga Elizabeth är spensligt byggd med långt, halvlockigt hår uppsatt i en hästsvans. Hon är klädd i jeans och en för liten t-shirt av tidig 70-talsmodell.

PERSONLIGHET: Den 13-åriga Elizabeth är mer eftertänksam och mindre benägen att skjuta bort obehagliga fakta än sitt verkliga, äldre jag. Men hon är obenägen att göra något praktiskt för att förändra situationen. Hon är rädd för vad som kommer att inträffa om hon konfronterar och förintar den del av henne själv som identifierar sig med pappan. Hon vet att den 13-åriga flickan i rummet i den oändliga källaren skulle förintas då, och ingen är särskilt benägen att frivilligt låta sig förintas.

ROLLSPELSTIPS: Tala med en 13-årings röst och ord, men visa tydligt att du har minnena och medvetandet från den vuxna Elizabeth. Tänk efter länge innan du säger något och visa att du inte tänker göra något förhastat.

RÖR	12	**EGO**	17
STY	7	**KAR**	15
TÅL	8	**UPP**	10
UTS	12	**UTB**	12

LÄNGD: 155 cm **VIKT:** 45 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m/sr **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: – **SKADEBONUS:** –
SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 70 **MENTAL BALANS:** –40
MÖRKA HEMLIGHETER: Dubbelnatur
FÖRDELAR: Artistisk begåvning, Förhöjt medvetande, Magisk intuition
NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Förträngningar (av sin egen inblandning i det som skett), Personlighetsklyvning, Tvångstankar (kring fadern och hans brott)
FÄRDIGHETER: Klättra 12, Smyga 12, Dolkar 12, Gömma sig 12
UTRUSTNING: Dolk
HEMORT: Teatern bortom illusionerna

Vilda hundar De vilda hundarna är schakalernas furier. De har gått över gränsen för vad också kringstrykande dårar kan acceptera. Till det yttre liknar de en blandning av människa och schakal, utdragna hårlösa kroppar, grova huggtänder och klor, såriga utväxter över hela kroppen.

De har inga medvetna tankar, men kan läsa i stjärnorna och förutse framtiden. Deras tidsuppfattning har brutit samman så att de uppfattar gårdagen, i dag och i morgon som ett och det samma.

De två vilda hundar som håller till på teaterns vind jagar i och runt Central Park på nätterna. På dagarna kan de vandra genom illusionen in i teatern och gömma sig på vinden. Om rollpersonerna kommer upp på vinden vädrar de byte och ger sig efter dem.



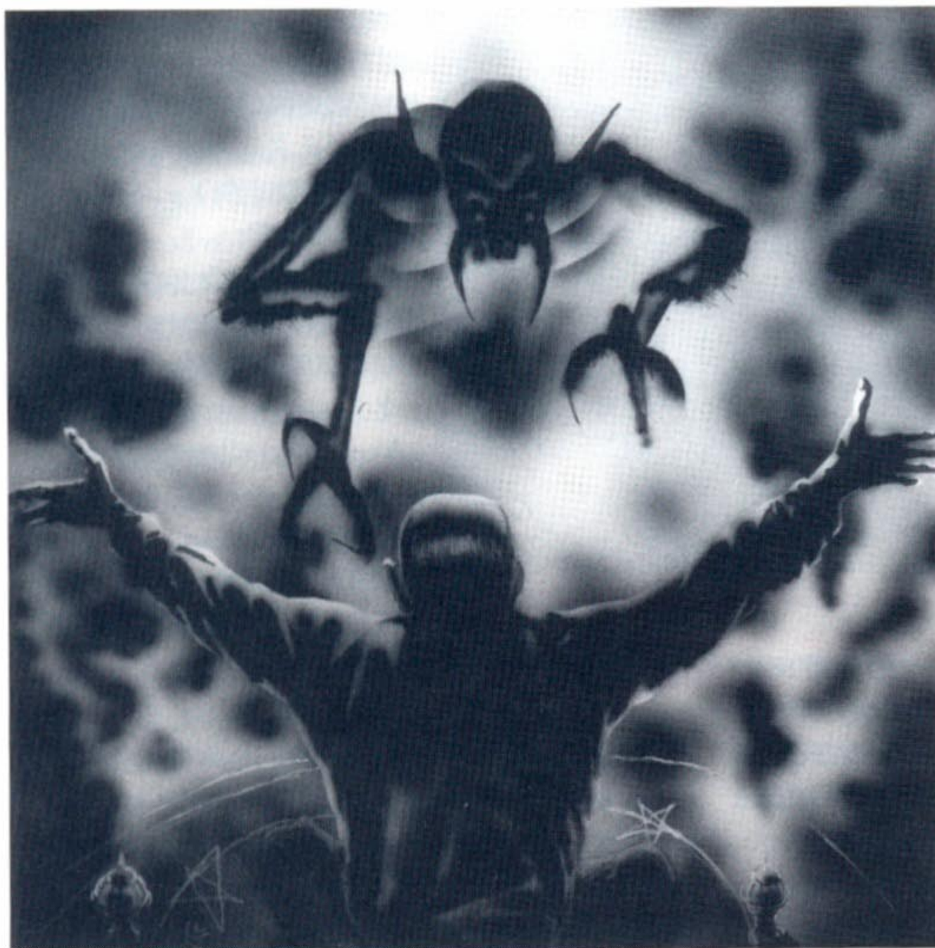
BORTOM DÖDEN HAR HON KRAFTIGA KNIVHUGG I ÖVERKROPPEN OCH ÄR KLÄDD I EN BLÅ BOMULLKLÄNNING.

LÄNGD: 180 cm
VIKT: 90 kg
KOMMUNIKATION: Förstår enkelt tal. Kan inte tala själva.
FÖRFLYTTNING: 8 m/SR
HANDLINGAR: 3
INITIATIVBONUS: +4
SKADEBONUS: +4
SKADEKAPACITET:
5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 110
MENTAL BALANS: –120
FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: Stålklor och ståltänder, stigmata

PERSONLIGHET: De vilda hundarna är vansinniga. De kan inte tala och inte knyta an till andra människor. De har inga sociala talanger alls.
ROLLSPELSTIPS: Vråla, stirra tomt framför dig. Spela vansinnig.

RÖR	16	**EGO**	6
STY	21	**KAR**	3
TÅL	16	**UPP**	16
UTS	6	**UTB**	3

FÄRDIGHETER: Automatvapen 16, Pistol och revolver 16, Smyga 16, Undvika 16, Dolkar 21, Slåss utan vapen 21, Astrologi 20, Överlevnadskonst 12, Kontaktnät: schakaler 12, Skugga 16, Strid i mörker 16
ANFALLSSÄTT:
Bett 16 (skr 1-7, ls 8-16, as 17-23, ds 24+)
Klor 16 (skr 1-10, ls 11-18, as 19-24, ds 25+)
UTRUSTNING: Dolkar
HEMORT: Teatern bortom illusionerna



"FRED CARLISLE HADE SETT MÅNGA PATIENTER GÅ UNDER. DE SOM INTE DUKADE UNDER FÖR DROGERNA OCH MISSHANDELN KNÄCKTES AV ISOLERINGEN OCH SKRÄCKEN UNDER LÅNGA TIMMAR I MÖRKRET, HJÄLPLÖST FASTSPÄNDA PÅ KALLA BRITSAR. HAN SÅG FÖR SITT INRE HUR DERAS FÖRVRIDNA VILJOR BÖJDES OCH KROSSADES UNDER HANS HAND. DE FÖRTJÄNADE INGET BÄTTRE. DET VAR MÖRDARNA OCH DE PERVERSA DÅRARNA SOM HAMNADE PÅ AVDELNING 7, SÅNA MÄN SOM HADE FÖRSTÖRT FRED CARLISLES OCH TUSENTALS ANDRA MÄNNISKORS LIV. HAN GAV IGEN FÖR EN BRÅKDEL AV ALL SMÄRTA DE HADE ÅSAMKAT SINA MEDMÄNNISKOR.

DEN FÖRKROSSADE KVINNAN SOM KOM IN MED AMBULANS VERKADE FÖRST INTE VARA ETT FALL FÖR 7:AN. INTE FÖRRÄN CARLISLE FICK HÖRA EN DEL AV VAD HON HADE BERÄTTAT I TERAPIN, OM MORDORGIER OCH SAMRÖRE MED DET AVSKUM SOM KALLADES SCHAKALER, FICK HAN UPP ÖGONEN FÖR HENNE. HAN FICK HENNE ÖVERFLYTTAD TILL 7:AN OCH BÖRJADE SIN BEHANDLING.

VÄGEN TILL HELVETET

MEN NÅGONTING GICK SNETT. HON VAR INTE SOM DE ANDRA. I HENNES ÖGON SÅG CARLISLE EN SPEGELBILD AV SIG SJÄLV, ALLT HAN HADE GJORT OCH TÄNKTE GÖRA FRAMSTOD PLÖTSLIGT SOM PERVERST FRÅNSTÖTANDE OCH SAMTIDIGT LOCKANDE. HAN GREPS AV ETT OFÖRKLARLIGT RASERI, GJORDE SAKER HAN ALDRIG TIDIGARE GJORT MOT NÅGON PATIENT, FÖRSÖKTE KROSSA HENNE SOM HAN ALDRIG FÖRUT FÖRSÖKT KROSSA EN MÄNNISKA.

HAN TRODDE ATT HAN HADE LYCKATS, ATT HON VAR FÖRINTAD FÖR ALLTID, NÄR HAN STEG IN I HENNES CELL DEN DÄR MORGONEN OCH HON RESTE SIG FRÅN BRITSEN, FÖRVRIDEN, FÖRVANDLAD BORTOM ALLT MÄNSKLIGT OCH HAN INSÅG VAD HAN HADE GJORT. HAN FÖRSÖKTE FLY, MEN DET VAR FÖR SENT."

Bakgrund "Vägen till helvetet" är den tredje och sista delen i berättelsen om Elizabeth Seymor och rollpersonerna. Här förvandlas Elizabeth till en hämndängel, inser alltför sent vad det innebär och vädjar till rollpersonerna att försöka hjälpa henne. Kanske kan de lyckas innan de själva fängslas i hennes purgatorium.

I de första två delarna har rollpersonerna fått reda på en del om Elizabeths bakgrund. De vet att hon har haft en traumatisk, minst sagt egendomlig uppväxt. I "Schakalernas dotter" förstod de att hon hade en svår personlighetsklyvning och bitvis identifierade sig med sin far, som var en massmördare.

Chocken i slutet av "Schakalernas dotter" är en bidragande orsak till att Elizabeth förvandlas till en hämndängel. Hon kan inte längre hålla sina motstridiga känslor åtskilda och under kontroll. Hat och skuldkänslor får hennes bräckliga identitet att bryta ihop när hon hamnar på H.P Redding Psychiatric Hospital efter det förra äventyret.

På sjukhuset möter hon en tvillingsjäl, en psykiater vars familj har mördats av schakaler. Han har ägnat största delen av sitt liv åt att ta hämnd på mänskligheten för det som har drabbat honom. Han har samma blandade känslor av hat och skuld som Elizabeth. De dras till varandra och hon hamnar på avdelning 7, där psykiatrikern är avdelningschef.

Men psykiatern är inte medveten om vad Elizabeth är. Hon har ända sedan hon var liten fungerat som vittne och domare åt sin mordiske far. Han formade henne till en hämnängel, någonting som låg mycket nära en nefarit. Innerst inne ville han att hon skulle stoppa honom och straffa honom för vad han hade gjort. När fadern dog var hon mycket nära att förvandlas till en hämndängel, men omtanken på barnsjukhuset där hon hamnade hindrade förvandlingen. Nu lyckas psykiaterns brutala behandling utlösa den slumrande hämndängeln i Elizabeth. Hon förvandlas, och inser snart att hon är på väg att bli något fasansfullt, något som bara kan vistas i helvetet och skänka smärta.

De enda människor hon kan komma på som kan hjälpa henne är rollpersonerna. Hon sänder ett desperat meddelande till dem. Men innan de hinner komma till sjukhuset flyr hon därifrån. Hon är rädd att dra dem med sig ned i helvetet om de kommer i kontakt med henne, samtidigt som hon vill att de ska försöka rädda henne.

I ett försök att utplåna de delar av sig själv som är kopplade till hämndängeln, de delar som har med fadern att göra, ger hon sig på människor som hade en koppling till fadern och samlar dem i ett purgatorium som hon inrättar i den gamla teatern. Hon håller kontakten med rollpersonerna och söker deras hjälp. Om de lyckas stoppa henne, så beror det på vad de lyckas ta reda på och om de verkligen är beredda att försöka.

Ni kan spela "Vägen till helvetet" som ett fristående äventyr, utan att spela de två första delarna. Förutsättningen är att Elizabeth är en mycket god vän till rollpersonerna, helst någons fru eller flickvän. Du kan ändra lite i hennes bakgrund så att den passar in på någon som står rollpersonerna nära. Var bara noga med att inte ta bort de faktorer som hjälper till att göra henne till en hämndängel.

Handlingen i korthet Några månader har gått sedan rollpersonerna konfronterade Elizabeth Seymors döda far och tvingades skriva in henne på ett mentalsjukhus sedan hon fått ett fullständigt sammanbrott. Till en början höll hon kontakt med dem per brev och telefonsamtal, men under den senaste månaden har kontakten glesnat. Efter ett försök att lämna sjukhuset har hon blivit tvångsinskriven. Om rollpersonerna har försökt besöka henne har hon verkat drogad och frånvarande.

Efter att inte ha hört av henne på minst tre veckor får den rollperson som har haft ett förhållande med Elizabeth ett brev skrivet på papper med mentalsjukhusets logotype. Med röd oljekrita står skrivet, med spretiga bokstäver, "Rädda Elzabeit!!!"

Rollpersonerna åker troligen till sjukhuset. När

de kommer dit är det fullt kaos. Avdelning 7, där Elizabeth var intagen, har brutit samman fullständigt. Hon har brutit sig ut från avdelningen genom att slå in två dörrar och krossa ett okrossbart fönster. Avdelningschefen för 7:an är uppnaglad på en vägg och fullständigt bindgalen. I Elizabeths rum hittar de ett hundratal papper där hon har försökt skriva sitt namn, men lyckats allt sämre tills papperen slutligen bara är fyllda av osammanhängande bokstäver. På väggen finns ett trettiotal namn nedskrivna. Överst står avdelningschefen för avdelning 7, Fred Carlisle, och längst ned rollpersonernas namn. Med avdelningschefens blod står skrivet på väggen "Vem är jag?"

På sjukhuset kan rollpersonerna hitta spår till Elizabeths förflutna och komma underfund med en del om vad som har hänt med henne. De kan försöka hitta henne genom att uppsöka platser som har en koppling till hennes förflutna: teatern, schakalernas tillhåll, faderns vänner i bankdistriktet, polisen som var mutad av fadern och fick henne skickad till barnpsyket efter föräldrarnas död.

Elizabeth söker sig till platser som har med hennes far att göra och fullgör sin roll som hans plågoande genom att hämta alla med anknytning till honom och föra dem till ett purgatorium som hon har skapat i den gamla teatern. Rollpersonerna märker hur alla som finns på listan de hittade i hennes cell gradvis försvinner från jordens yta som om de aldrig hade existerat. Till sist måste Elizabeth helt bryta banden med sitt jordiska liv om hon ska bli en hämndängel. Hon vill till varje pris hindras att göra det. Helst vill hon att rollpersonerna ska stoppa henne. Men kan de inte det försöker hon få dem med sig ned i helvetet.

Om rollpersonerna har försökt rädda kvar hennes mänsklighet under äventyret och sökt hindra henne har de en god chans att rädda henne, eller åtminstone att själva slippa slungas ned. Har de bejakat hennes utplånande av det förflutna är risken stor att hon får dem med sig till andra sidan.

För att slutgiltigt rädda henne, eller själva förgöras, måste rollpersonerna nedstiga i helvetet, befria de mördare som finns fängslade där och förmå Elizabeth att försöka bli en människa igen, eller åtminstone lämna purgatoriet som har blivit ett fängelse för henne själv. Äventyret är indelat i fem avsnitt. I det första kommer rollpersonerna underfund med att något egendomligt har hänt med Elizabeth. I det sista nedstiger de i hennes helvete för att försöka stoppa, eller befria, henne. De tre delarna däremellan är inte avsedda att spelas i följd. Rollpersonerna kan röra sig fritt mellan de olika platserna och personerna.

1 Hämndängeln Det har gått fyra månader sedan rollpersonerna konfronterades med Elizabeths kluvna personlighet och hon skrevs in på H.P Reddings Psychiatric Hospital på Roosevelt Island. Om det krävs för att passa din kampanj kan en längre eller kortare tid ha passerat, se bara till att rollpersonerna inte har glömt Elizabeth.

Under den första tiden hon var inskriven på sjukhuset höll Elizabeth en ganska tät kontakt med rollpersonerna, i synnerhet med den hon hade ett förhållande med. Under den senaste månaden har kontakten tunnats ut. Har rollpersonerna varit där och hälsat på, så har hon verkat drogad. Sjukhuset har meddelat att hon är tvångsinskriven och troligen kommer att bli kvar i åtskilliga månader. De senaste tre veckorna har de överhuvudtaget inte kunnat träffa henne. Om de har försökt har de fått beskedet att hon inte är i stånd att ta emot besök.

Det första livstecknet från henne på tre veckor är ett brev till den rollperson som hon har varit tillsammans med. Hans namn är skrivet med spretiga bokstäver med krita på ett av sjukhusets kuvert. I kuvertet ligger ett brevpapper märkt "Avdelning 7, Med.Dr. Fred Carlisle". På brevet står, mödosamt skrivet med röd krita, "Rädda Elzabeit!!!"

Om rollpersonen ringer till sjukhuset kopplas han till sjukhusdirektörens sekreterare och får be-

sked om att Elizabeth inte är kvar på sjukhuset, men att sjukhusledningen gärna ser att han kommer dit. Polisen vill tala med honom i egenskap av vän till Elizabeth Seymor. Något mycket obehagligt har hänt, något sekreteraren inte säger sig kunna avhandla på telefon. Hon ber honom kontakta andra människor som kan känna Seymor väl och be dem ta kontakt med sjukhuset.

H.P Reddings Psychiatric Hospital Sjukhuset ligger på Roosevelt Island utanför Manhattan, en liten ö bebyggd med bostadsrätter för välbeställda. Sedan lång tid tillbaka ligger flera offentliga inrättningar på ön, bland annat flera sjukhus. En linbana går ut till ön.

Reddings är ett litet mentalsjukhus inrymt i en dyster, mörk stenbyggnad med galler för fönstren. När rollpersonerna kommer dit står två polisbilar utanför ingången. De ser på avstånd att ett stort glasparti på andra våningen är krossat och gatan framför sjukhuset är täckt av splittrat pansarglas.

Inne i entréhallen är det fullt kaos. Två poliser står mitt i hallen och försöker förhöra folk. En man på en brits skjutsas förbi bort mot hissarna. Rollpersonerna avviker så pass från sjukhuspersonalen att polisen snart frågar dem vilka de är. När de förklarar att de är vänner till Elizabeth ber poliserna dem berätta om de har fått några meddelanden, hört något ovanligt eller i övrigt har något att berätta om henne.

Genom att lirka en smula kan rollpersonerna få ur polisen att Elizabeth har försvunnit från sjukhuset under spektakulära former, exakt vilka tycks inte vittnena vara riktigt ense om. En person är svårt skadad och egendomsskadorna uppskattas till åtskilliga tusen dollar.

Avdelning 7 Sjukhusdirektören, Dr Gerard, eller någon av poliserna visar rollpersonerna till avdelning sju, där Elizabeth var intagen. Den ligger en trappa upp. Hissarna från entréhallen går upp till en bred korridor som löper fram till en, nu krossad, plexiglasvägg som vetter ut mot vägen. Låsta glasdörrar går in mot de olika avdelningarna. Dörren in till avdelning sju är sönderbruten. Avdelningen är utrymd på grund av polisutredningen. På väggen i allrummet hittades Dr Carlisle fastnaglad med grova spikar hämtade från en verktygslåda. Han hade förlorat mycket blod, men var fortfarande vid liv. Dörren från avdelningen ut till en korridor är sönderbruten. Plexiglasrutan ute i korridoren är krossad.

När rollpersonerna kommer till avdelningen har Carlisle plockats ned och körts iväg till akuten. Kvar på väggen finns märket efter hans blodiga kropp och meddelandet "VEM ÄR JAG?" skrivet i hans blod.

Inne i Elizabeths cell finns ett hundratal lösa pappersark täckta med bokstäver. Rollpersonen som fick brevet känner igen den röda kritan som det var skrivet med. Elizabeth har skrivit sitt namn på arken, om och om igen. Men vartefter hon har tappat kontakten med vem hon egentligen är, har hon börjat stava sitt namn fel. De sista arken, skrivna med grova tryckbokstäver är fyllda med osammanhängande bokstäver som ser ut att vara skrivna av ett barn.

På väggarna i cellen finns ett 30-tal namn skrivna i blod med en exakt, vuxen skrivstil som rollpersonerna kan känna igen som Elizabeths. Överst står Richard Seymor och sist rollpersonerna. Har rollpersonerna spelat äventyr två kan de känna igen Fergal Woolstones namn. Resten av namnen är troligen okända för dem. Det är vänner och medbrottslingar till fadern som Elizabeth tänker föra till det purgatorium hon ska skapa i den gamla teatern.

Förutom rollpersonerna är det 22 namn: Fred Carlisle, Roscoe, Max, Derringer, Waldo, Lester, Ferrimore, Doom, Hellfire, Norton, P.J., Exter, Ford, John Norwich, Abraham Cole, Will Barton, Karl Bester, Andrew Islestream, Samuel Thorn, Zebediah Crowebridge, Fergal Woolstone, Boorman.

Vittnesmål från sjukhuset Poliserna förhör alla, inklusive rollpersonerna, och försvinner sedan. Händelsen är visserligen egendomlig, men ingen har dött och de har viktigare saker att sköta.

Rollpersonerna kan stanna och prata med folk på sjukhuset. Personalen och patienterna kan ge en rätt god beskrivning av vad som har hänt. En varelse, kanske en kvinna, där går åsikterna isär, övermannade Dr Carlisle och spikade upp honom på väggen. En vårdare hävdar bestämt att varelsen var Elizabeth Seymor, men de andra är mer diffusa i sina beskrivningar.

När Carlisle hängde på väggen sa varelsen något i stil med "Vi möts igen" eller "Vi leker vidare senare". Sedan krossade den inredningen i allrummet och sprang vrålande ut genom korridoren, slet bort dörren i änden och sprang rakt igenom plexiglasrutan i den övre korridoren.

När plexiglasrutan krossades slungades varelsen, eller kvinnan, ut och försvann. Två vårdare som befann sig i korridoren vid tillfället är ganska säkra på den saken. Någon slet bort dörren in från avdelning 7, kom ut i korridoren, klev rakt igenom plexiglasrutan så att den splittrades och försvann sedan mitt i luften.

Samtidigt försvann Elizabeth Seymor från sitt rum. Dörren var låst när vårdarna kom för att evakuera alla inför polisutredningen, men cellen var tom och på väggarna stod ett 30-tal namn skrivna med blod av samma blodgrupp som Elizabeth enligt den preliminära analysen. Rollpersonerna kan prata med vårdare och patienter för att få reda på mer om Elizabeth och hennes tid på sjukhuset.

Sjukhusdirektör Mercedes Gerard När rollpersonerna berättar att de är vänner till Elizabeth får de träffa sjukhusdirektören, en kvinna i 50-årsåldern, som är djupt bekymrad över vad som har hänt och låter dem prata med folk om de tror sig kunna hjälpa till att förklara händelsen. Reddings är ett väl ansett sjukhus. Det ser inte bra ut när en patient försvinner rakt ut i tomma luften under spektakulära omständigheter.

Gerard själv har inte haft något med Elizabeth att göra. Hon kan berätta att hon flyttades från avdelning 4 till avdelning 7 på sin egen och Dr Carlisles begäran. Gerard var först tveksam att flytta henne till 7:an, som är en sluten avdelning med många patienter dömda till sluten psykiatrisk vård, men Carlisle visade att hennes störningar var djupare än vad som tidigare hade konstaterats och hon ville själv arbeta med dr Carlisle. Det var han som fick henne tvångsinskriven när hon försökte lämna sjukhuset för tre veckor sedan. Han bedömde självmordsrisken som alltför stor för att hon skulle få lämna kliniken. Gerard kan också berätta att en vårdare, Frank Morrow, engagerade sig mycket i Elizabeths fall.

Fred Carlisle Dr Carlisle har förlorat två liter blod och är smått vansinnig. Under ett dygn efter händelsen på sjukhuset ligger han på akutavdelningen på Goldwater Memorial Hospital, som ligger alldeles intill mentalsjukhuset. Rollpersonerna kan träffa honom där om de frågar efter honom.

Carlisle börjar inse vad Elizabeth håller på att bli, och att hon kommer att hämta honom till helvetet. Han är skrämd från vettet. Rollpersonerna kan få ur honom allt han vet om de ger honom den minsta antydan om att de skulle kunna hjälpa honom undan Elizabeth.

Han vet en hel del om hennes bakgrund. Innan hon började förvandlas berättade hon en del om sin barndom och sina föräldrar för Carlisle. Han vet att pappan hade kontakter bland schakalerna, mördade folk på teaterscenen och försökte förvandla sin dotter på något sätt. En svart magiker lärde honom magi, trodde Elizabeth. Han kom till teatern några gånger (det var Boorman). Fadern mördades av modern, som i sin tur, här är Carlisle lite osäker, nog mördades av Elizabeth.

Då hade hon börjat förvandlas, sa hon. Men det försvann sedan på Emerson.

– Jag förstod inte vad hon menade med förvandlas, inte förrän i natt, säger han.

Carlisle förklarar att Elizabeth har varit intagen för psykiatrisk vård tidigare. När hon var 13 år satt hon under ett års tid på Emersonkliniken på Long Island.

Namnen på väggen i Elizabeths cell tror Carlisle är folk med anknytning till fadern.

– Hon pratade om att hon skulle hämta dem. Att de skulle få lära sig allt om smärtan. Vi pratade igår, innan allt det här hände. Då sa hon att hon först hade tänkt försöka lämna dem bakom sig, men att jag hade fått henne att förstå att det inte gick, att hon hörde ihop med dem, att hon tillhörde dem. Jag tror hon menade de här människorna som hade någon anknytning till hennes far.

Han försöker övertyga rollpersonerna om att försöka stoppa Elizabeth.

– Ni kan säkert få henne att ta förnuftet till fånga. Säg åt henne att jag inte ville göra henne illa, att det var ett misstag. Jag har ingenting med det här att göra, säger han.

Han ber dem ringa honom och hålla kontakten, men om rollpersonerna försöker kontakta honom två dagar efter händelserna på sjukhuset eller senare är han försvunnen. Ingen har hört talas om honom. Dr Gerard säger att hon aldrig har haft någon Carlisle anställd. Han är utplånad från jordens yta. Elizabeth har hämtat honom till sitt purgatorium.

Frank Morrow Frank Morrow är en vårdare som nyligen började arbeta på avdelning 7. Han ogillade Carlisles behandlingsmetoder och stod på en lista för förflyttning sedan han under tre veckors tid hade lämnat in tre anmälningar till sjukhusledningen om avdelningschefens olämplighet.

Morrow arbetade tidigare som fältarbetare bland utslagna och insåg redan ett par veckor före hennes försvinnande från sjukhuset vad som höll på att hända med Elizabeth, men ingen ville lyssna på honom. Rollpersonerna kan söka upp honom på avdelning 4, dit både personal och patienter från 7:an har förflyttats.

– Jag har sett folk förvandlas, såna som har varit på gränsen och fått en smäll för mycket. Men de har inte såna patienter här. De ser aldrig sånt, så Carlisle ville inte lyssna, säger Morrow.

– Han förstod att något var fel med henne direkt. Avdelningens andra intagna, varav de flesta är mördare och våldtäktsmän, höll sig borta från henne och verkade oroade av henne.

– Jag hörde från några av dem att de kände igen henne. Hon hade haft med schakaler, en särskild slags mördare, att göra utanför sjukhuset. Jag tror det var därför Carlisle fick ledningen att gå med på att flytta henne hit.

Han kan berätta att Elizabeth försökte ta sig bort från sjukhuset när hon insåg vad som höll på att hända, men Carlisle fick henne tvångsinskriven. Sedan gick förvandlingen gradvis, men de stora fysiska förändringarna måste ha kommit under natten.

Morrow vet att Elizabeth håller sin far skyldig för vad som händer med henne. Han säger att hon har nämnt en svart magiker som pappan umgicks med.

– Jag tror det var Boorman, av beskrivningen att döma. Jag har stött på honom i The Bronx. Obehaglig typ. Han har med schakalerna att göra, säger Morrow.

Rollpersonerna kan påminna sig att Boorman var ett av namnen på väggen i Elizabeths cell.

Patienterna på 7:an Förutom Elizabeth var de flesta patienterna på avdelning 7 mördare och våldtäktsmän dömda till sluten psykiatrisk vård. Två av dem är schakaler som kände igen henne. De flesta patienterna har känt att något var väldigt fel med henne och har hållit sig långt borta från henne.

De två schakalerna kan berätta att de känner igen henne som Richard Seymors dotter. De är

rädda att hon ska ge sig på schakaler och vill inte ha med henne att göra.

– Det är något fel i huvudet på henne. Vi sa åt alla att hålla sig borta från henne. Jag tror hon kan bli farlig, säger en av dem.

2 De fördömda

Efter sitt försvinnande från sjukhuset börjar Elizabeth omforma teater Mondo till ett purgatorium för sin fars medbrottslingar, alla dem som hon uppfattar som medskyldiga till att hon har blivit vad hon har blivit. Hon börjar samla in dem och föra dem till teatern, som gradvis förvandlas. När hon har hämtat en människa försvinner han spårlöst från jordens yta. Det är som om han aldrig hade funnits. Ingen minns honom, bara enstaka fysiska spår finns kvar efter honom.

Rollpersonerna och ett fåtal andra människor som är så inblandade i Elizabeths öde att de inte låter sig luras, är de enda som minns att de försvunna har existerat. Andra som uppfattar vad som händer är James Tiptread och många av nattens barn.

Under en veckas tid samlar hon in alla som hon hade antecknat på listan i sin cell.

Under tiden förvandlas inte teatern särskilt mycket till det yttre. Den står till synes tom, men om rollpersonerna går dit får de en stark känsla av att något pågår under ytan, något de inte kan se eller ta på. Det är som om byggnaden gradvis förvandlas till en allt rangligare kuliss som döljer något allt mer påträngande. De hör fragmentariska skrik, rasslet av kedjor, ljudet av stål mot stål långt bortifrån, men ljuden försvinner så snart de koncentrerar sig på att lyssna. Inte förrän alla, utom rollpersonerna, från listan är samlade blir huset ett öppet purgatorium.

Rollpersonerna kan få fram en del av vad som pågår, och samtidigt få en omskakande inblick i New Yorks understa värld, genom att kontrollera namnen på listan. Arbetar de effektivt kan de hinna före Elizabeth. En av personerna från listan, Boorman, kommer dessutom att kontakta dem. Han inser att rollpersonerna är de enda som kan stoppa Elizabeth och kan ge dem värdefull information.

Tidslinjen

Här följer tidsangivelser för när Elizabeth plockar med sig olika personer. Om rollpersonerna får tag på personen före Elizabeth kan de prata med honom. Kommer de för sent är han borta. Lyckas de komma samtidigt som Elizabeth kan de träffa henne. Nedan finns beskrivet vad som händer då. Dagarna räknas från dagen efter Elizabeths förvandling. Rollpersonerna har alltså tre dagar på sig att undersöka saker utan att någon försvinner.

Dag 3 Dr Carlisle från Goldwater Memorial Hospital

Dag 4 Roscoe, Max, Derringer, Waldo, Lester, Ferrimore och Doom i lokalen vid Avenue D (se "Schakalernas dotter")

Dag 5 Hellfire, Norton, P.J., Exter och Ford från Central Park, i en tunnel under vägen norr om reservoaren.

Dag 7 Norwich, Cole, Bester, Thorn och Crowbridge från en kannibalklubb på Pine Street

Dag 8 Fergal Woolstone från polishusets garage

Dag 9 Boorman från hans tempel i Bronx

Dag 10 Elizabeth skickar ett meddelande till rollpersonerna och ber dem komma till teatern

Dr Carlisle

Två dagar efter händelserna på sjukhuset försvinner Fred Carlisle. Han lämnar inga spår efter sig. Bara några av hans patienter kan minnas att han någonsin har funnits. Rollpersonerna har troligen redan pratat med honom i samband med Elizabeths försvinnande. De kan inte få fram så mycket mer intressant om honom.

Schakalerna

De följande 12 namnen på listan är enkla förnamn, som närmast ser ut som smeknamn. Det är schakaler som var knutna till

Richard Seymor. Fyra av dem är Roscoe, Max, Derringer och Waldo, de fyra mördarna från "Schakalernas dotter", förutsatt att de fortfarande är i livet kommer Elizabeth för att hämta dem. De befinner sig i lokalen på Avenue D, som beskrivs i det andra äventyret. Tre andra, Lester, Ferrimore och Doom, håller i vanliga fall till på teaterns vind. Nu har de flytt till sina kamrater på Avenue D.

De övriga fem håller till i Central Park, där de sover på gamla tidningar på dagarna och jagar på nätterna.

Om rollpersonerna är snabba hinner de söka upp schakalerna innan Elizabeth hämtar dem. Ryktet att något oroväckande är på gång har snabbt spritt sig bland New Yorks mördare. Övriga schakaler har dragit sig undan från dem som har haft samröre med Richard Seymor. De schakaler som mötte Elizabeth på sjukhuset har redan första dagen spritt ryktet om att hon är på jakt, troligen efter sin fars gamla kamrater.

Schakalerna är som alltid svåra att fråga ut. De angriper rollpersonerna om de ser hjälplösa ut och flyr om de verkar farliga. Bara genom att fånga in någon schakal och hota honom kan de få fram något. Använd värdena för schakaler från bakgrunden om New York.

När schakalerna inser vilka rollpersonerna är, att de är vänner till Elizabeth som är oroliga över vad som pågår, upphör de att vara aggressiva och börjar prata. De ber rollpersonerna att försöka stoppa Elizabeth. Lester och Ferrimore säger att det är Boormans fel att de har en hämndängel eller demon efter sig. Det var han som lärde Richard Seymor hur man skapar änglar och demoner. De kan tala om att Boorman är en mäktig magiker som har ett tempel i South Bronx.

Frågar rollpersonerna efter de sista förnamnen på listan, från Hellfire till Ford, får de höra att det är folk som håller till i Central Park. De har inte mer att säga än sina kamrater i Alphabet City.

När Elizabeth har hämtat schakalerna finns stora blodfläckar, hårtestar och köttslamsor kvar i lokalen. Blodet tycks vara färskt och vägrar levra sig.

Mördarna från Wall Street Efter schakalerna följer sju namn med både för- och efternamn. Det är namnen på välbeställda mördare som brukade komma till Richard Seymors nattliga föreställningar på teatern. Det är folk som Elizabeth inte har träffat på 20 år. Två av dem, Barton och Jones, är döda. De andra fem lever fortfarande. Genom att spåra upp dem kommer rollpersonerna en obehaglig grupp massmördare som fortfarande är aktiva på spåren.

Tre av de sju namnen från listan står i telefonkatalogen: John Norwich, Abraham Cole och Samuel Thorn. De två första är titulerade konsulter, den sista mäklare. Alla tre bor på övre East Side, i de välbeställda områdena öster om Central Park. Bester och Crowbridge står inte i telefonkatalogen. Bester bor på Roosevelt Island och Crowbridge i Greenwich Village. Alla fem på listan arbetar på och kring Wall Street.

Fergal Woolstone och Boorman känner också till de sju männen på listan, om rollpersonerna kommer till tals med dem. Woolstone vet var de bor och att de har en klubb på Pine Street. Boorman känner till klubben. De fem tillhör en grupp mördare som deltog i Seymors "föreställningar" i början av 70-talet och sedan dess har ägnat sig åt ritualmord. Sedan slutet av 80-talet har de deltagit i kannibalistiska mord på en klubb på Pine Street på södra Manhattan.

Gruppen leds av John Norwich, den första mannen på Elizabeths lista. Han är datatekniker och arbetar som konsult på Remac Communications, som har kontor på Pine Street, en parallellgata till Wall Street. Nattetid är han en av de drivande krafterna bakom de kannibaler som härjar på södra Manhattan.

Rollpersonerna kan ringa någon av de tre männen vars namn står i telefonkatalogen. De låtsas

naturligtvis inte om någonting. Till skillnad från schakalerna har de inte hållit kontakten med Elizabeth och de har ingen uppfattning om att de kan vara i fara. Om rollpersonerna antyder att de skulle ha anknytningar till Richard Seymor blir de en smula oroliga. Lyckas rollpersonerna skrämma upp dem kan de få för sig att hyra maffiatorpeder och försöka mörda dem.

Pine Club Boorman och Woolstone känner båda till klubben på Pine Street. Jaqueline Sanders och flera av schakalerna känner också till klubben och vet att John Norwich är inblandad. Om rollpersonerna lyckas få tag i någon av männen från listan och pressar honom kan de också få höra talas om att de fem brukar träffas på klubben. Det är den enda kontakt de har med varandra. Följer de efter någon av männen från hans hem sent på kvällen kan han leda dem dit.

Finansdistriktet, där Pine Street ligger, är helt öde på natten. Kontorshusen ligger mörka. Bara enstaka polisbilar och vaktbolag syns patrullera. Pine Club ligger högst upp i ett hus som tillhör General Investments vid Chase Manhattan Plaza, ett nattetid helt tomt och öde torg. Ingången till huset står öppen efter klockan elva på kvällen och hissen är upplåst. Klockan elva stannar en skåpbil till utanför huset och fyra storväxta, sjaskigt klädda karlar lastar ut tre sprattlande säckar ur bakluckan. Det är kvällens offer. John Norwich kommer ned och leder de tre upp till 30:e våningen. Använd värdena för livvakter nedan om rollpersonerna råkar i strid med leverantörerna. Enda skillnaden är att de inte har ljuddämpare på sina vapen.

Klubben håller till på 30:e våningen, i en lokal som dagtid används för representation. Ett 30-tal prydligt klädda män i alla åldrar och någon enstaka kvinna finns samlade i det stora sällskapsrummet med bar och panoramafönster mot Manhattan. Fåtöljer och bord har grupperats runt en öppen plats mitt i rummet, där morden äger rum.

Pine Club är en samlingsplats för kannibaler i finansdistriktet. Norwich köper upp lämpliga offer som inte kommer att saknas av någon av frilansande kidnappare som för dem till klubben en timme före öppningsdags. Någon timme efter midnatt dödas de under utdragen tortyr inför den församlade "publiken", som sedan bjuds att äta tillagade delar av de mördades kroppar. Det hela har en rituell prägel och är en utveckling av teaternätterna på Mondo från början av 70-talet.

Pine Club har öppet på dag fem och sju efter Elizabeths försvinnande från sjukhuset. På dag sju kommer hon dit och hämtar med sig de fem männen från listan. Övriga besökare på klubben har i efterhand svårt att förklara vad som har hänt. De tror att de har blivit drogade och haft hallucinationer av helvetet.

Om rollpersonerna kommer till klubben på dag fem kan de bevittna, eller försöka förhindra, hur två unga män och en kvinna som har kidnappats i Brooklyn blir mördade. Kommer rollpersonerna klädda i affärskostymer blir de visserligen utfrågade om vilka de är, men kan de uppge något trovärdigt namn (någon från listan) som de har hört talas om klubben av blir de insläppta. Avviker de från resten av besökarna, till exempel genom en ledig klädsel, går de sex livvakter som finns i lokalen till anfall. De är beväpnade med ljuddämpade pistoler och skjuter för att döda, så snart de har försäkrat sig om att rollpersonerna inte hör till sällskapet.

KARTA ÖVER PINE CLUB

1. Hissar En brandtrappa finns vid kortändan, mellan hissarna.

2. Sällskapsrum Rummet är byggt i två nivåer. Taket hålls upp av oregelbundet utplacerade pelare. Möblerna består av svart läder och glas. Ett stort panoramafönster vetter ut mot Chase Manhattan Plaza och skyskrapan på andra sidan torget. Enstaka yuccapalmer står utplacerade i lokalen. Det hela ser väldigt 80-talistiskt ut. Under klubbnätterna rensas ytan mitt på golvet för offret och tung musik pumpas ut över högtalarna för att döva skriken.

3. Kapprum
4. Toaletter
5. Konferensrum Används inte av klubben.
6. Matsal En restaurangmatsal med utplacerade bord, ett avdukat buffébord och ett piano. Här hålls offren förvarade innan de mördas, ordentligt ihoptejpade och liggande mot väggen vid dörren.
7. Kök Här tillagas köttet och inälvorna från de mördade under klubbkvällarna.

Poliskorrumption Nästa man på listan är Fergal Woolstone. Om rollpersonerna har spelat "Schakalernas dotter" har de kanske redan stött på honom. Han arbetar på eko-roteln inom New York-polisen, sedan han förflyttats från mordroteln på grund av aldrig bevisade misstankar om korrumption. Han sitter i polishögkvarteret på södra Manhattan.

Har rollpersonerna inte spelat "Schakalernas dotter", eller aldrig stött på Woolstone där, har de svårare att få fram vem han är. Han står inte i telefonkatalogen. Däremot känner många nattens barn till honom. Han är känd för att vara en första rangens mutkolv som såg mellan fingrarna rörande flera bestialiska brott fram till mitten av 80-talet. Många schakaler vet att Woolstone tidigare var en polis man kunde lita på. FBI känner till honom som en misstänkt figur. Boorman vet vem han är. Nosferatu har troligen inte hört talas om honom. Han har inte haft särskilt mycket med dem att göra.

Sedan han förflyttades till eko-roteln har Woolstone hamnat i nytt sällskap. Han har knutits till en grupp poliser som har gått över gränsen och blivit vigilantes som härjar vilt bland nattens barn, småbrottslingar och uteliggare. Hans tidigare kontakter bland nattens barn gör att han vet var han ska leta för att hitta sina offer.

På så sätt kan Woolstone bibehålla sin ekonomiska standard, trots att han inte längre kan ta emot några större mutor eftersom han ständigt är påpassad och misstänkt. Poliserna plockar på sig en hel del pengar, knark och smycken från brottslingar och nattens barn som de dödar eller misshandlar ute på stan.

Rollpersonerna får inte ur Woolstone särskilt mycket genom att prata med honom. På dagarna sköter han sitt arbete på eko-roteln. Han säger sig inte känna till någon Elizabeth Seymor och han är inte rädd för henne. Woolstone har trots allt inte varit direkt inblandad i Richard Seymors brottslighet. Han tror inte på demoner. Pressar de honom hårt kan de möjligen få fram att han har tagit mutor av Seymor och Norwich, men att han inte gör det längre.

Håller rollpersonerna Woolstone under bevakning upptäcker de snart vad han sysslar med på nätterna. Han kommer till polishusets garage strax före midnatt varje natt. Där väntar hans medbrottslingar. De åker ut och letar rätt på lämpliga offer som de skyfflar in i bilen och kör iväg till en enslig plats där de mördar eller misshandlar dem svårt och rånar dem. En avsides belägen liten parkeringsplats i trafikkarusellen under Brooklyn Bridges fäste är en favoritplats.

Elizabeth hämtar Woolstone från polishusets garage vid midnatt, innan hans kollegor har hunnit dit. När de kommer hittar de bara en stor blodfläck och några sönderslitna, blodiga tygtrasor.

Vilddjurets tjänare Boorman är Vilddjurets mäktigaste tjänare i New York. Han är en mäktig dödsmagiker som håller till i ett oansenligt tempel i en källare i South Bronx. Alla schakaler och nattens barn i New York känner till, och fruktar, Boorman. Han är en legend.

Det var Boorman som lärde Richard Seymor dödsmagi. Seymor trodde att han skulle kunna förvandla sin dotter till en skyddsängel, som skulle hålla honom borta från helvetet. I stället skapade han en hämnande ängel som slog tillbaka mot honom efter hans död.

Boorman insåg att det var ett misstag att lära

Seymor magi, men när han dog trodde magikern att faran för att han skulle åstadkomma någon skada var över. Han hade inte räknat med att Elizabeth senare skulle utvecklas till en hämndängel, en hämndängel som var ute efter sin fars alla vänner, inklusive Boorman själv.

När schakalerna hämtas av Elizabeth på den fjärde och femte dagen efter hennes förvandling reagerar Boorman. Han inser att han själv är i fara. Normalt sett skulle han inte vara rädd för en hämndängel, inte ens för en nefarit, men Elizabeth är något som han själv har varit med om att skapa. Hon kan skada honom.

Om inte rollpersonerna själva söker upp Boorman före den femte dagen efter händelserna på sjukhuset tar han kontakt med dem. Två unga män i en risig, stulen bil söker upp dem strax efter midnatt den sjätte dagen. De säger att Boorman vill träffa dem och att de kan köra dem till honom. Om rollpersonerna vägrar blir männen hotfulla. De säger att man inte vägrar att träffa Boorman ostraffat, innan de kör sin väg igen. Två timmar senare kommer en razid och plockar med sig rollpersonerna genom illusionerna till Boormans tempel.

Vilddjurets tempel I ett till hälften rivet hus vid East 143:rd Street i South Bronx ligger Vilddjurets tempel. Området är en krigszon efter mörkrets inbrott, med ständiga shoot-outs och jagande schakaler. Bara bottenvåningen finns kvar av byggnaden. Templet ligger i källaren, dit en trappa bakom en sönderbränd, tillbucklad järndörr leder. Nachtkäfer jagar i bråten i resterna av huset.

Om rollpersonerna kommer dit med Boormans tjänare släpper de av dem utanför huset och säger åt dem var de ska gå ned. Kommer de dit själva måste de söka sig fram till nedgången. Inga människor går i närheten av huset och frågar rollpersonerna efter templet eller Boorman ryggar folk undan. Utanför ingången står fyra schakalliknande män med automatgevär som tar ifrån besökare alla deras vapen. (Använd värden för schakaler, fast med M16-karbiner.)

Håller rollpersonerna huset under uppsikt märker de att schakaler, vilda hundar och ännu mindre människolika varelser kommer och går i närheten av ruinen. Ibland släpar de med sig döda eller levande människor till huset och ned i källaren. Alla människor håller sig mycket långt borta från tomten.

Templet är ett stort, helt kalt rum, fläckat med lager efter lager med levrat blod. En blankpolerad, oregelbunden betongklump mitt i rummet fungerar som altare. Den är svartglänsande av torkat blod. En tummad bleckmugg, en grov förskärare, ett pannband tillverkat av böjt bandstål och ett krökt järnrör ligger på altaret. Det är Boormans magiska redskap. Golvet är svartbränt och man trampar på brända benrester. Det luktar bränt, ruttet och unket.

Boorman På golvet i templet sitter en gammal, förtorkad man i trasiga jeans och en uppknäppt, blodstänkt skjorta. Det är Boorman, Vilddjurets överstepräst. När rollpersonerna kommer ned gör han tecken åt dem att sätta sig på golvet.

Boorman vet att rollpersonerna är Elizabeths vänner. Han har förhört sig om vad som har inträffat på sjukhuset, och vet att hon har vädjat till dem att rädda henne. Han räknar med att de kanske på något sätt kan bekämpa henne.

Han förklarar utan omsvep för dem att han var en vän till Richard Seymor och lärde honom magi, lite för mycket magi, som det senare visade sig. Richards lek med dödsmagin är troligen en orsak till att Elizabeth har förvandlats, förutom hennes egen kluvenhet. Boorman skulle inte vara orolig, förklarar han, om det inte var så att han, om än indirekt, var inblandad i Elizabeths förvandling. Hon kan skada honom på ett sätt som andra nefariter och hämndänglar inte kan. Han hoppas att hon inte kan ta sig igenom besvärjelserna som skyddar hans tempel, men han är inte säker.

Om rollpersonerna undrar kan han förklara att Elizabeth har förvandlats till en hämndängel, en slags plågoande som ser som sin uppgift att straffa dem som har varit inblandade i att göra henne till vad hon är.

– Och där, säger Boorman och ler brett, passar ni nog också in mina vänner. Vi sitter, hur säger man, i samma båt.

Han säger att han kan skydda sig med magi, men att rollpersonerna ligger betydligt mer illa till.

– Men ni har varit hennes vänner. Det gör en stor skillnad jämfört med de andra hon är ute efter. Hon är kluven i förhållandet till er. Det gör att ni nog kan komma åt henne.

Han säger att de knappast kan komma åt henne med våld. Hon kan förvrida tid och rum och de kan inte skada henne om de inte tar henne med överraskning, något de knappast kommer att lyckas med. Om hon dör hamnar hon dessutom i sitt eget purgatorium och kan stiga tillbaka ut i vår verklighet.

– Men ni kan ta er in i hennes purgatorium på ett sätt jag inte kan. Mig kommer hon att försöka hämta med våld. Ni kan gå dit frivilligt. Då har ni kvar mycket av er kraft när ni kommer dit. Bäst är om hon bjuder er att gå dit frivilligt. Då är ni mäktiga när ni kommer dit. Det sämsta är att hon hämtar er med våld, då är ni där på hennes villkor, säger han.

Han tror att Elizabeth håller på att skapa ett begränsat helvete, ett purgatorium, som öppnar sig mot New York genom Teater Mondo. Flera nattens barn har märkt att något håller på att hända med teatern.

Boorman vet inte hur rollpersonerna ska kunna betvinga Elizabeth, bara att våld troligen inte fungerar. (Våld är den enda metod han själv förstår sig på, så han har svårt att tänka sig något annat som skulle fungera).

Natten innan hon kontaktar rollpersonerna hämtar Elizabeth Boorman. Hon tar sin mänskliga skepnad och går helt enkelt ned i templet. På det sättet undgår hon alla hans skyddsbesvärjelser. Väl där nere tar hon hämndängelns skepnad och hämtar honom med sig.

Möte med Elizabeth Elizabeth hämtar sina offer vid midnatt varje natt. Om rollpersonerna kommer underfund med det och kan lista ut var hon tänker dyka upp, kan de träffa på henne.

Hon gör alltid en dramatisk entré, gärna genom att öppna en port i en slät vägg eller i tomma luften och kliva ut. Sedan förklarar hon för sitt offer att hon har kommit för att hämta honom, att han ska svara för vad han har gjort och för vad hon har blivit. Tiotusentals tunna, nästan osynliga trådar slungas ut från hennes hand och omsveper den olycklige, som får kläderna och huden uppskuren som av pianotråd. Sedan slits han in genom porten, ned i marken eller vad som är mest effektfullt och de försvinner tillsammans.

Om rollpersonerna angriper henne använder hon sin förmåga att förvrida tid och rum för att stoppa dem. Kulorna från deras skjutvapen, eller deras vapen, stoppas upp i luften och hänger som i stasis tills hon har hämtat sitt offer och försvunnit. Då återgår plötsligt tidsflödet till det normala och alla vapen slungas framåt med våldsam kraft.

Försöker de prata med henne stannar hon upp och lyssnar. Järnkrampor slår upp ur marken och håller fast dem hon ska hämta, eller något liknande. Om rollpersonerna ber henne att inte skada dem, undviker hon att strimla dem hon ska hämta. De uppslukas bara av marken tillsammans med henne. Är rollpersonerna inte aggressiva mot henne ber hon dem att stoppa det som pågår.

– Stoppa mig, säger hon innan hon försvinner bort igen.

3 Elizabeths barndom

På nätterna samlar Elizabeth alla faderns vänner, alla hon uppfattar som medskyldiga till vad hon har blivit, i det purgatorium hon skapar i den gamla teatern.

På dagarna tar hon mänsklig skepnad och spårar sitt eget förflutna för att en gång för alla kunna utplåna alla spår av sin mänsklighet.

Hon börjar med att besöka Emersonkliniken på Long Island, det psykiatriska barnsjukhuset där hon var intagen som 13-åring. Därifrån fortsätter hon till sin förmyndare, advokaten Niles Giger på Manhattan, och vidare till Berkfields internatskola utanför Danbury i Connecticut. Överallt förstör hon alla fysiska bevis för sin egen existens – bilder, klassböcker, betyg, journaler. Om rollpersonerna följer efter henne kan de prata med folk som har träffat henne. Lyckas rollpersonerna komma till en plats när Elizabeth är där, blir hon orolig, byter skepnad till hämndängeln och går omedelbart därifrån genom en vägg eller ned genom golvet.

Tidslinje Rollpersonerna kan, om de hinner före Elizabeth, komma över en del dokument som hon senare förstör. De kommer inte att ge dem mycket ledtrådar till hur de ska stoppa henne, men de ger dem en del bakgrund till vad som pågår.

Dag 3 Emersonkliniken
Dag 4 Niles Giger
Dag 5 Berkfields
Dag 6 Bostons teaterakademi
Dag 7 James Tiptread

Emerson's Psychiatric Clinic for Children Emersonkliniken ligger i en idyllisk park på norra Long Island, strax utanför villasamhället Smithtown. Det tar någon timme att ta sig dit med bil eller tåg från Manhattan. Kliniken är inrymd i en gammaldags, vitkalkad sjukhusbyggnad.

Emersons föreståndare heter Hester Langmoore och är en vithårig liten tant som ser ut att vara åtminstone 80 år gammal. Kommer rollpersonerna dit efter den tredje dagen kan hon berätta att Elizabeth har varit där dagen innan och ställt frågor om sitt förflutna.

Hon vill inte låta rollpersonerna titta i några journaler (har Elizabeth varit där är de ändå försvunna), men hon kan berätta att Elizabeth var mycket svårt sjuk när hon kom dit, men blev avsevärt bättre under det år hon vistades på kliniken. Orsaken till att Langmoore över huvudtaget säger något är att hon oroades av Elizabeths beteende och frågor när hon var där.

Om rollpersonerna säger att de är vänner till Elizabeth som är oroliga för henne och vill försöka hjälpa henne, kan Langmoore sträcka sig så långt som till att berätta att Elizabeth hade fysiska förändringar när hon kom in till kliniken. De försvann efter några veckor. Elizabeth berättade aldrig om sin familj, men av polisen visste Langmoore att modern och fadern hade dött i någon form av svartsjukedrama.

– Vi ville inte tvinga oss på henne. Hon blev bättre när hon märkte att vi brydde oss om henne utan att tvinga henne att berätta, så vi lämnade henne i fred, säger Langmoore.

Langmoore säger att hon ska gå och se efter i journalerna, så att hon inte säger för mycket. Efter tio minuter kommer hon tillbaka och är mycket bekymrad över att journalerna är borta.

Vill rollpersonerna veta mer om Elizabeths barndom hänvisar Langmoore dem till Niles Giger, en advokat på Manhattan som var hennes förmyndare efter föräldrarnas död.

Niles Giger Niles Giger är ägare till ett av Manhattans största advokatkontor, med huvudkontor på Park Avenue. Han var Elizabeths förmyndare från det att hon var 13 år tills hon blev myndig. Han utsågs av en domstol efter föräldrarnas död, eftersom hon inte hade några släktingar som kunde påta sig uppgiften.

Det är svårt att få ett sammanträffande med Giger, men om rollpersonerna hänvisar till Elizabeth efter det att hon själv har varit där, dag fem eller senare, är Giger beredd att träffa dem. Han är en

smärt, vältränad man med kortklippt vitt hår, klädd i en mörk kostym med vinröd slips. Han ser ut att vara gott och väl 70 år.

Elizabeth besökte honom mitt på dagen fem dagar efter händelserna på sjukhuset. Hon ville att han skulle berätta hur han blev hennes förmyndare, varför hon hamnade på Emersonkliniken och senare varför hon sattes på internatskolan utanför Danbury. Hon dök upp ur tomma intet på hans kontor och först ville han slänga ut henne, men sen kände han sig egendomligt tvingad att svara på hennes frågor (Befallande röst). Hon begärde fram alla papper som hade med henne att göra och brände upp dem.

Om rollpersonerna kan ge någon förklaring till vad som hände vill Giger gärna höra den. Hans sekreterare, som sitter i rummet utanför hans, såg henne varken komma eller gå. Han är klart oroad.

– Hon verkade först hånfull, och sen närmast hotfull. Innan hon gick sa hon att jag inte var betydelsefull nog att ta med, och att jag inte var ond. Vad kan hon ha menat med det? säger han.

Han kan berätta att han utsågs till hennes förmyndare av domstolen eftersom han hade ett par liknande uppdrag redan. Emersonkliniken rekommenderades av en psykolog på sjukhuset dit Elizabeth först fördes. Det var en polis, Woolstone, som föreslog att hon skulle läggas in på sjukhus och sedan få möjlighet till utbildning en bit utanför Manhattan, borta från de traumatiska minnena. Giger tyckte att det var en bra idé. Mer vet han inte. Han kan berätta att hon gick i skola på Berkfields utanför Danbury, fortsatte på Berkfield College och sedan gick på Bostons teaterakademi innan hon kom tillbaka till New York.

Berkfields Berkfields är en väl ansedd internatskola för flickor. Den ligger i en lantlig miljö utanför staden Danbury i Connecticut. Det tar ett par timmar med bil från New York till Danbury. Skolan består av ett antal stenhus från sent 1800-tal ordnade runt en gräsplan. Flickor i grå skoluniformer går runt under träden runt skolan eller sitter och läser. I anslutning till flickskolan finns ett college, där Elizabeth började när hon fyllde 17.

Rektorn på Berkfields, en fru Nicole van der Ries, har haft upplevelser liknande Niles Gigers om rollpersonerna kommer dit efter dag fem eller talar med henne på telefon. Van der Ries är en kort, satt kvinna i 50-årsåldern, klädd i tunga grå kjolar och kofta, oavsett årstiden. Hon kan berätta att Elizabeth besökte skolan och uppträdde irriterat, närmast hotfullt. Hon begärde att få fram alla papper och betyg från sin tid på skolan.

– Naturligtvis fick hon se dem, det hade hon ju all rätt till, men sedan ryckte hon dem åt sig och de fattade eld i händerna på henne och brann upp, berättar Van der Ries.

Van der Ries var inte rektor på skolan när Elizabeth gick där, men om rollpersonerna frågar kan de få träffa läraren som var hennes klassföreståndare, en äldre herre som heter Michael Parman.

Parman är en blid, gänglig man i 70-årsåldern med gråsprängt mörkt hår och mörka, nästan svarta ögon. Han kan berätta att Elizabeth var en mycket ambitiös student men att hon var sluten och inte berättade mycket om sig själv. Hon umgicks på ett väldigt ytligt sätt med de andra flickorna. Parman kan berätta att hon åkte in på sjukhus ett par gånger under sin studietid, sedan hon fått egendomliga utslag över kroppen och tycktes ha kört in metalldelar i kroppen (de fysiska förändringarna kom tillbaka).

– Men sånt kan hända med känsliga flickor, säger han.

På Berkfield College har kanslisten upplevt samma saker som Van der Ries. Elizabeth har dykt upp ur tomma intet, begärt att få se på sina papper och sedan bränt upp dem i händerna.

Bostons teaterakademi Den sista platsen Elizabeth besöker på dagtid är Bostons teaterakade-

mi i centrala Boston. Rollpersonerna kan ringa eller åka dit. Det är en dryg dags bilfärd från New York. De får höra samma historia som tidigare. Elizabeth har dykt upp ur tomma intet, begärt att få se på sina betyg och papper och sedan bränt upp dem.

Kanslisten på teaterakademin kan också berätta att hon gick runt nästan en timme på skolan och satt en halvtimme och tittade på improvisationsövningar som de nya eleverna gjorde. Hon uppfattade inte att Elizabeth uppträdde hotfullt eller irriterat.

Hon verkade mer sorgsen, deprimerad över något, säger hon.

James Tiptread Den sista person Elizabeth besöker på dagtid är grannen mitt över gatan från teatern, James Tiptread. Han kontaktar rollpersonerna på dag åtta och säger att han har träffat Elizabeth och att hon verkade fullständigt nedbruten. Han undrar om de vet vad han ska göra. Han har försökt få tag i henne igen, men hon är borta. Han ber rollpersonerna att försöka få tag i henne och lugna ned henne, "innan hon gör något dumt".

4 Räddande änglar

Elizabeths arbete försiggår inte helt i det tysta. Det är många i New York som har krafter att märka att någonting som är misstänkt likt en nefarit skapar ett purgatorium som praktiskt taget ligger mitt i East Village. De flesta bryr sig inte. De uppvaknade lägger sig inte i en sådan sak. Gudarna bryr sig inte heller. Men de mindre av nattens barn blir oroade. Vampyrerna blir störda. De är rädda att New York ska slungas ännu närmare Inferno än vad som redan är fallet. Mest oroade blir Änglarna, det fallna paradisets väktare som lever i kloakerna och tunnlarna under staden. De försvagas av stadens destruktivitet som det är. Ett purgatorium är ett dödligt hot mot dem. Om rollpersonerna söker upp dem kan de ge dem värdefull hjälp. Vampyrerna kan hjälpa dem att hitta änglarna, eller de kan följa efter dem ned i underjorden. Änglarna håller oroligt teatern under uppsikt och rollpersonerna kan se dem snoka runt i East Village.

Nosferatu

Om rollpersonerna har spelat "En natt i New York" känner de Sephiroths och Jaqueline Sanders. Kanske har de också träffat några andra av New Yorks nosferatu. De kan ge dem en del hjälp om de undrar vad de ska göra för att stoppa Elizabeth.

Sephiroths är inte särskilt insatta i vad som pågår. De har nyligen kommit till New York. Men de har hört att många är oroliga över vad som pågår. De kan berätta att Sanders är orolig.

– Och änglarna rör på sig, säger Diego. Vi har sett änglar ute på nätterna i East Village. Det har jag inte varit med om förut.

Diego har stött på änglar tidigare, i Los Angeles. Han förklarar att de är utstötta ur himlen, ljusvarelser som vandrar på jorden utan att kunna göra något.

– De kanske vet vad ni kan göra, säger han.

Sanders föreslår också att de ska kontakta änglarna. Hon har misstänkt länge att Elizabeth håller på att förvandlas. Det har synts under ytan.

– Någon skulle ha gjort något tidigare. Nu är det säkert för sent, säger hon. Det är som vampirism. Har man väl fått det går det inte att driva ur kroppen igen, antar jag. Jag vet faktiskt inte riktigt.

Hon är orolig för att Elizabeth ska ge sig efter alla med negativ mental balans, och i förlängningen också nosferatu.

– Kan ni få henne att sluta med det där så är vi skyldiga er ett stort tack, säger hon.

Änglarna Änglarna håller teatern under bevakning från dag tre, när de märker att den knyts närmare till Inferno. De är känsliga för portar som öppnas till Inferno och allt som knyter staden närmare Astaroths domäner. Det försvagar dem och därför stryker de omkring i närheten av teatern. Den negativa laddningen i byggnaden är redan så stark att de inte kan gå in. Om rollpersonerna hål-

ler teatern under uppsikt kan de se änglarna som luggslitna, ljusomstrålade gestalter klädda i trasor som hänger i portuppgången mitt emot eller promenerar fram och tillbaka framför teatern. Två av dem hänger på James Tiptreads kafé praktiskt taget hela dagarna.

Enklaste sättet att kontakta änglarna är att gå fram och prata med dem. De är skygga och ryggar först undan, men om rollpersonerna kan övertyga dem om att de inte vill något ont och kanske kan hjälpa till gör de tecken åt dem att följa med.

De leder rollpersonerna bort till närmsta större galler som täcker underhållstunnlarna under trottoaren och lyfter på det. De klättrar nedför lejdaren i tunneln och går vidare ner, tills de når avloppstunnlarna. Om rollpersonerna försöker prata med dem gör de tecken åt dem att vara tysta. De leder dem genom tunnlarna tills de kommer till en bucklig, sotig dörr som ser ut att ha varit med om mycket. En ängel öppnar dörren och de bländas ett ögonblick av ett milt, intensivt ljussken. De kommer in i ett större rum med valvformat betongtak. Hela rummet är uppfyllt av ett milt, dämpat ljus och rollpersonerna känner sig lugna och till freds när de kliver in. Det finns ett 20-tal änglar i rummet.

En lång, spenslig ängel med mörka ögon och lockigt mörkt hår, klädd i odefinierbara trasor, kommer fram till dem.

– Ni är demonens vänner, inte sant, säger ängeln.

Om de medger att så är fallet, säger den till dem att de måste stoppa henne från att skapa ett helvete.

– Det är för mycket smärta här. Vi går under i smärtan, och till slut går ni också under. Ni måste få henne att ändra sig, säger ängeln.

Den förklarar för dem att de inte kan konfrontera Elizabeth för att stoppa henne. Det gör henne bara starkare. De måste få henne att ge upp purgatoriet och sin egen roll som hämndängel självmant.

– Hon skapar ett helvete runt sig. Ni måste gå dit av fri vilja, ned i hennes helvete. De hon för dit plågar hon så att de är fyllda med hat. Det stärker hennes purgatorium. Hatet göder det. Vi skadas av så mycket hat, så nära. Det är för mycket lidande. Stoppa det, säger ängeln.

Om rollpersonerna frågar vad ett purgatorium är, förklarar ängeln att det är en plats dit Elizabeth har fört dem som har varit med om att göra henne till den hon är.

– Men de måste vilja. Bara de som vill känna smärtan kan hon få med sig, säger den.

Den pekar också ut de (om några) av rollpersonerna som har positiv mental balans och säger att Elizabeth inte kan skada dem. Sedan pekar den ut den rollperson som har varit tillsammans med Elizabeth och säger att hon inte kan skada honom heller, om han älskar henne.

– Ingen som älskar kan skadas i helvetet, säger den.

En av de änglar som ledde rollpersonerna ned i underjorden ledsagar dem upp igen, och går tillbaka till James' Diner mitt emot teatern.

5 Tillbaka till teatern När Elizabeth har samlat ihop alla hon kan hitta som är kopplade till vad hon har blivit, sänder hon ett meddelande till rollpersonerna och ber dem komma. Hon vill fortfarande att de ska stoppa henne, men hon vet inte hur det ska gå till. Hon är medveten om att de får större makt över henne om hon bjuder in dem istället för att hämta dem. Det är därför hon skriver meddelandet.

Nära midnatt den tionde dagen kommer Leonard Cardale hem till den rollperson som känner Elizabeth bäst och lämnar över en tummad, blodfläckad lapp där "KOM HIT" står skrivet med spretiga bokstäver. Cardales kläder är trasiga och fläckade. Han ser ut att ha åldrats tio år på en vecka.

Cardale är inte på humör att berätta något för rollpersonerna. Om de undrar vem som har skrivit lappen blir han irriterad och säger "vem tror ni, är ni dumma?" Han säger att han finns på teatern om de behöver honom, vänder sig om och går.

Elizabeth ger dem 24 timmar att ta sig till teatern. Har de inte dykt upp före midnatt nästa natt kommer hon själv till dem och ber dem komma. Hon undviker i det längsta att tvinga dem. Bara om de uttryckligen vägrar tar hon dem med sig. Hon skadar dem inte, utan omformar bara väggarna runt dem så att de står vid trappan som sträcker sig ned i hennes purgatorium (se nedan).

Purgatoriet Efter dag tio är Teater Mondo en tom kuliss, där till och med den okänsligaste kan höra skrik och ljudet av kött som slits isär från någonstans bortom det synliga. När rollpersonerna kommer till teatern öppnas de låsta dörrarna av Leonard Cardale.

– Den här vägen säger han, och leder dem genom den öde teatern bort till källartrappan bakom scenen.

Rollpersonerna känner hur luften kring dem tycks vibrera av smärta. De ser förvridna ansikten formas ur mörkret i ögonvrån, men när de vänder på huvudet finns det ingenting där. Cardale öppnar dörren ned till källartrappan. En fruktansvärd stank slår emot dem. Först ser allt normalt ut, men de upptäcker snart att trappan inte tar slut där den borde utan fortsätter ned, ned, ned. De slitna brädväggarna är täckta av blekta, blodfläckade affischer från teatern. Påfallande många bär Elizabeth och Richard Seymors bilder. Golvet är fläckat av blod. En svag, het vind drar genom trappan och får de nakna glödlamporna att vaja i taket. De hör klagande röster stiga upp ur mörkret framför dem.

När rollpersonerna stöter på tortyrscener nere i purgatoriet får de slå skräckslag på –10. Det är obehagliga upplevelser, men de förväntar sig att något obehagligt ska hända.

Carlisle Efter en stund tar trappan slut och övergår i en korridor som inte ser ut att höra till teatern. Det är en vitmålad sjukhuskorridor, upplyst av blinkande vitt lysrörsljus. Vansinniga skrik av smärta ekar genom korridoren. Om de följer den ett par hundra meter in kommer de till en metalldörr försedd med tittlucka, som på ett mentalsjukhus. Dörren, som är öppen, leder in till en nedblodad madrasserad cell där Fred Carlisle ligger fastspänd i en operationsstol. Tre raggiga dårar klädda i gröna sjukhuskläder har sågat upp hans huvud och studerar hjärnan. Carlisle skriker rakt ut av smärta och är inte medveten om någonting runt sig.

De tre dårarna bryr sig inte om rollpersonerna om de inte försöker befria Carlisle. Då protesterar de tre och säger att de måste fullfölja sin behandling. Blir rollpersonerna handgripliga försöker de tre hindra dem och blir hotfulla. För att få loss Carlisle måste rollpersonerna visa att de inte tolererar vad som pågår och att där är beredda att riskera sig sjäva för att befria honom. De tre har värden som Plågoandar.

Tar rollpersonerna loss Carlisle ur stolen svimmar han och de kan konstatera att han bara nätt och jämt är vid liv, trots att han borde vara död. De kan inte göra mer för honom. Han kommer inte att återfå medvetandet.

Ingen väg leder ut ur rummet, men om rollpersonerna går tillbaka ut i korridoren finner de att källartrappan inte går tillbaka upp mot teatern längre, utan fortsätter ned. De kan inte komma tillbaka upp.

Schakalerna Ytterligare ett hundratal trappsteg ned övergår trappan i en ny korridor, den här gången med väggar, golv och tak av råbetong. Korridoren mynnar ut i ett stort rum med lågt i tak. Det ser ut att vara ett tomt parkeringsgarage. Mitt i rummet brinner en stor eld på spillvirke. Luften är tjock av stickande rök.

Runt elden rör sig en samling omaka gestalter – två svarta kvinnor klädda som prostituerade, två barn som ser ut att vara i åttaårsåldern och en pojke i tonåren i joggingkläder. Det är människor som blev offer för de schakaler som nu ligger halvnak-

na, blodiga och stympade på golvet vid elden. Två av dem är upphängda mot pelarna som håller uppe det låga taket. De rör sig och är vid medvetande, men borde enligt allt rimligt tänkande vara döda av skadorna de har.

Ute i mörkret flammar fler eldar och fler gestalter rör sig. Plågoandarna är beväpnade med dolkar, avslagna flaskor och järnrör som har glödgats i elden. De plågade schakalernas skrik ekar genom rummet.

Rollpersonerna kan försöka stoppa tortyren. Plågoandarna vill inte sluta och förklarar att det inte är mer än rätt att schakalerna plågas, att de bara får igen en bråkdel av vad de själva har utsatt andra för. Rollpersonerna kan inte övertyga dem om att de ska upphöra med tortyren bara genom att resonera. De måste gå emellan, fysiskt befria de fångna schakalerna och visa att de är beredda att riska sig själva för att stoppa tortyren. Plågoandarna försöker slunga dem åt sidan eller hålla fast dem, men skadar dem aldrig allvarligt. De är projektioner av Elizabeths medvetande och hon har trots allt kallat på rollpersonerna för att de ska stoppa det som pågår.

Går de tillbaka ut i korridoren, leder trappan ned istället för upp.

Kannibalerna Under schakalernas helvete går en opersonlig, men välstädad och påkostad, korridor in mot det purgatorium som rymmer kannibalerna från Pine Club. Korridoren öppnar sig i ett rum som rollpersonerna, om de någonsin var där, känner igen som sällskapsrummet från Pine Club i finansdistriktet. Men här är rollerna ombytta. Trashankar från Brooklyn, chicanos och uteliggare sitter i de svarta läderfåtöljerna medan John Norwich och hans vänner torteras till döds, men trots det inte dör eller förlorar medvetandet, och förs ut till köket där de hackas i bitar och förtärs, fortfarande vid medvetande, för att slutligen återskapas bundna med eltejp i matsalen och bäras in för att dödas igen.

Här återupprepas händelserna från schakalernas purgatorium. Publiken hävdar skränande att kannibalerna förtjänar vad de får, och säkert värre också, men rollpersonerna kan övertyga dem om att stoppa tortyren om de fysiskt går emellan och riskerar att konfrontera den skränande hopen när publiken reser sig och går fram för att slänga ut dem. Det finns 20 plågoandar i rummet. De kan säkert övermanna rollpersonerna, men de backar om de möter en fullständigt kompromisslös hållning.

Trappan fortsätter ned om de går ut i korridoren.

Woolstone Trappan övergår nästa gång i en kal korridor som leder fram till en fångcell, där en naken och sönderslagen Fergal Woolstone misshandlas av tre svarta ynglingar med polisbatonger. Han har handbojor och ligger hopkrupen på golvet, där de tre slår och sparkar mot honom.

Liksom i tidigare situationer måste rollpersonerna gå emellan och stoppa de tre. Om de är beslutsamma och inte viker undan när plågoandarna blir hotfulla kan de låsa upp Woolstones handbojor och släpa ut honom ur cellen. Han är blåslagen och verkar inte i stånd att ta sig någonstans eller göra någonting.

Trappan fortsätter ned när de kommer tillbaka ut ur korridoren.

Boorman Det sista purgatoriet har skapats kring Vilddjurets tjänare. Det är en nästan exakt kopia av hans tempel i Bronx. Han plågas inte av mänskliga plågoandar, utan av två razider som har fjättrat honom på det blodiga altaret och dissekerar honom levande. De har värden som vanliga razider. Rollpersonerna måste slå ett chockslag för att klara att konfrontera dem.

Raziderna är inte mottagliga för några muntliga argument, men de är kontrollerade av Elizabeth. De kommer inte att skada rollpersonerna (mer än möjligen ge dem några skråmor och något lätt sår).

Om rollpersonerna går emellan och försöker befria Boorman tvingas de dra sig undan.

Trappan i korridorens ände leder ned istället för upp när de kommer tillbaka.

Elizabeths purgatorium Trappan fortsätter ned och slutar i en slät betongvägg. Det blir allt dunklare när de kommer längre ned. De svaga glödlamporna får svårare att tränga undan mörkret. Långt borta, som på andra sidan en vägg, tycker de sig höra en kvinna skrika, kanske Elizabeth. När de kommer ned ser de en böjd gestalt vänta på dem vid trappans slut. Det är Leonard Cardale.

– Här bortom finns ingen återvändo. Ordens makt tar slut och bara mörkret kan härska. Ni kan fortfarande vända om, säger han.

Om rollpersonerna vill vända kan de göra det. Då sträcker sig trappan tillbaka upp till teatern. Men då kommer de aldrig mer att kunna komma tillbaka hit och Elizabeth är förlorad. Vill de forsätta svarar Leonard:

– Ni väljer själva. Men glöm inte varför ni har kommit hit. Det är lätt att låta sig luras.

Han säger inte mer. Frågar de svarar han bara:

– Ni får se.

Ett dovt, gnisslande ljud hörs och han kliver åt sidan. Bakom honom öppnas en port när betongväggen glider undan. Ett blåvitt ljus som inte tycks lysa upp bländar dem ett ögonblick och porten tycks rusa mot dem och omsluta dem. Plötslig står de på andra sidan och hör hur portarna sluts bakom dem.

Luften är tung av oljerök och förruttnelse. De befinner sig kanske i ett rum, men både väggar och tak är för långt borta i mörkret för att de ska kunna se dem. Grova, fyrkantiga stålpelare rester sig ur golvet och försvinner i mörkret över dem. Golvet består av rasslande stålplattor, slippriga av olja och blod.

En punkt i det väldiga rummet är upplyst, ett 20-tal meter från rollpersonerna. Där hänger Elizabeth, eller en varelse som rollpersonerna efter ett ögonblick kan känna igen som Elizabeth i hämndängelns skepnad, med vassa, halvsmälta spetsar av metall och plast som genomborrar huden från insidan och huden bortsliten från ansiktet. Hon hänger i kedjor som sträcker sig upp och försvinner i mörkret. Kedjorna, golvet under henne och pelarna runt henne glöder av hetta och det luktar bränt kött. En razid, omgiven av ett tiotal plågoandar, är i färd med att köra grova spikar genom hennes kött. Hon vrålar rakt ut och är inte medveten om någonting omkring sig. Rollpersonerna inser det kanske inte, men det här är det purgatorium som Elizabeths skuldkänslor har skapat åt henne själv.

Förvandlingen Innan rollpersonerna hinner tänka eller göra något slungas glödande kedjor ned ur mörkret och de känner hur grova spikar tränger genom kroppen på dem och de slits upp i luften. De slungas ut i mörkret, bort från varandra. Ensamma, hängande i mörkret från kedjor som är fästade med krokar i deras kött känner de hur en våldsam hetta omger dem. Glödande kedjor sveps om deras kroppar. Smältande plast och glödande metall pressas mot och genom huden, tills den tycks tränga ned till benet och omsluta det. Tunna borrspetsar tränger genom deras skallben och in i hjärnan. Smärtan är fruktansvärd, de borde vara döda, men förlorar aldrig medvetandet.

Rollpersonerna förvandlas till barn av Inferno, till något liknande nefariter. Det är Elizabeths sätt att ge dem makt att stå emot vad de kommer att möta. I sin nuvarande form kan hon inte skapa någon annan form av styrka än den hon själv har tagit, den som hämtar sin kraft ur smärtan.

Under hela förvandlingen hör rollpersonerna Leonards lugna röst i huvudet:

Glöm inte varför ni är här, glöm inte varför ni är här....

De måste slå ett skräckslag på +10.

Infernos barn Efter vad som verkar vara en evighet släpper kedjorna plötsligt taget och rollpersonerna faller handlöst ned i det oljiga stålgolvet. De har förvandlats till något inte längre mänskligt. Exakt hur de ser ut bestäms av vilka de är, vilka nackdelar de har och vilken form de kan tänkas ta i helvetet. Det får spelledaren avgöra. Förändringen innebär att rollpersonerna har +10 i egenskapsvärden för **STY**, **RÖR** och **TÅL**. I **UTS** har de –10. Spelledaren bör beräkna hur det påverkar deras sekundära egenskaper i förväg, så att det inte blir någon stämningsdödande paus här. De kan dessutom ta ett dödligt sår utan att dö, och dör först efter två dödliga sår.

Alla har ett naturligt pansar på två poäng och ser obehindrat i mörker. De kan teleportera upp till tio meter (tar en handling i anspråk) och kan påverka tiden så att de själva får fördubblat antal handlingar under en SR, eller någon annan får halverat antal. De kan påverka antalet handlingar hos upp till sex personer samtidigt. De måste koncentrera sig för att påverka tiden, så om en av dem ger de andra fler handlingar kan han själv inte agera under tiden.

De har också var sitt vapen i handen, och 25 i chans att använda det. Vapnen beskrivs efter äventyret.

Elizabeth befrias Rollpersonerna står mitt i salen, ett stycke från den plats där Elizabeth fortfarande torteras av raziden och de tio plågoandarna. Försöker rollpersonerna befria Elizabeth går raziden och dess tjänare till angrepp för att stoppa dem. De är visserligen åkallade av Elizabeth själv för att plåga henne, men de har order att inte låta sig hindras av någonting. De är inte mottagliga för argument. Rollpersonerna måste slå ut dem för att befria Elizabeth. Om raziden faller flyr plågoandarna ut i mörkret och försvinner. Elizabeth faller ned på golvet och ligger stilla en stund innan hon reser sig. Hon har fortfarande hämndängelns skepnad, och rollpersonerna är fortfarande förvandlade.

– Ni har befriat mig. Ni är mina gäster här, säger hon.

Hon vänder sig till den av rollpersonerna hon känner bäst och säger:

– Du har förändrats. En mer passande skepnad att bära på en sådan här plats.

Hon är uppfylld av smärta och mörker, och tror att hon har kallat på rollpersonerna för att de ska jaga bort plågoandarna och sedan hålla henne sällskap i helvetet. Så länge hon är här kan hon inte utan vidare föreställa sig att det finns andra platser än helvetet, andra skepnader än den hon bär nu. Rollpersonerna måste ta initiativet om de någonsin ska komma bort från helvetet. Det finns ingen väg ut. De befinner sig i ett oändligt rum där de purgatorier som de passerade på vägen in ligger insprängda. Under dem finns Inferno.

För att komma ut måste de vilja bort från den skepnad de bär nu, tillbaka till sitt mänskliga jag. De måste förklara att de vill ut ur helvetet. Om de uttrycker saken mycket klart och tydligt kan Elizabeth förstå. Hon försöker först övertyga dem om att det är en dålig idé, hon bönar och ber dem att stanna och säger att hon kommer att förgås om de lämnar henne här. Envisas de ändå med att de ska ut, säger hon:

– Jag kan öppna en port, men det tar mycket av mina krafter i anspråk. Ni måste skynda ut medan jag håller den öppen. Då måste jag göra det nu. Snart är ni så bundna i de skepnader ni bär nu att ni inte kan lämna den här platsen. Det är bråttom.

Kräver de att hon ska förinta sitt purgatorium, säger hon att hon inte har makt att göra det. Vill de att hon ska bryta kontakten mellan New York och Inferno, säger hon att kontakten mellan purgatoriet och teatern bröts när rollpersonerna steg ned. De var den sista länken som förband henne med New York och de levandes värld.

Vill de att hon ska följa med dem ut, säger hon att det är omöjligt. Det är bara hon som kan skapa en port ut till de levandes värld. Hon måste hålla

den öppen om de ska komma ut. (I själva verket är hon så bunden till purgatoriet att hon inte kan tänka sig att lämna det. Att hjälpa rollpersonerna att fly ut är ett sista desperat sätt för henne att rädda sig själv, genom att göra något för någon annan. Det kan göra det möjligt för henne att lämna helvetet så småningom.)

Går rollpersonerna med på att lämna henne, så höjer hon händerna och en port reser sig upp ur golvet framför dem. De ser in i en lysande, lång tunnel.

– Spring, säger Elizabeth. Jag kan inte hålla den uppe.

Om de rusar ut genom tunneln kommer de fram till en dörr. Det är dörren ut ur teatern. De hamnar på gatan framför teatern och porten slår igen bakom dem. Några sekunder har de kvar sina demoniska skepnader, men snart förvrids de tillbaka till människor. Vapnen de fick i purgatoriet är borta. Bakom sig ser de hur teatern börjar brinna, en explosionsartad eld som förintar byggnaden på någon timme. Inne i foajén ser de Leonards kutiga skepnad som ser ut genom glasdörrarna och sedan går tillbaka in i lågorna.

Rädda Elizabeth Rollpersonerna behöver inte lämna Elizabeth kvar i hennes purgatorium. De kan rädda henne med sig, men för att det ska lyckas krävs två saker.

För det första måste de vilja bort från helvetet. Om de vill behålla sina nya, infernaliska skepnader kommer de aldrig att kunna lämna purgatoriet. De måste uppträda som människor, inte som nefariter.

För det andra måste de vägra att lämna Elizabeth kvar i helvetet, hur mycket hon än förklarar för dem att hon bara kan hjälpa dem ut om det görs snabbt och att det inte finns någon möjlighet för henne att följa med.

Insisterar de på att de ska ut, men att hon till varje pris ska med, och försöker hitta en lösning som gör det möjligt kommer de att bryta ned själva grundvalen för helvetet hon har skapat runt sig. Det förutsätter att de verkligen bryr sig om henne och är beredda att riskera sig själva för att rädda henne. Då känner de hur stålplattorna börjar vibrera under fötterna, pelarna svajar fram och tillbaka och en het vind drar genom rummet. Till sist faller hela rummet samman med ett fruktansvärt dån. Allt blir svart.

De vaknar upp i teaterns källare, som människor och tillsammans med Elizabeth, som också har tagit mänsklig skepnad. De är omsvepta av rök. Elden från värmepannan har spritt sig till kollagret. De måste upp och ut snabbt innan de förgiftas av rökgaserna. När de springer ut genom teatern ser de kropparna efter de 20 männen som de såg plågas i helvetet. De ligger söndertrasade, spridda genom byggnaden. När de kommer upp i foajén väntar Leonard på dem. Han springer ut med dem och de ser hur hela teatern fattar eld bakom dem och förintas i en explosionsartad brand.

Efterspel Vad som händer efter flykten från helvetet, beror på hur rollpersonerna har agerat. Om de inte valde att lämna helvetet, eller om de angrep Elizabeth i helvetet, slutar äventyret där. De är fast i Inferno.

Flyr de själva från purgatoriet slutar äventyret utanför teatern. Elizabeth och alla hon drog med sig är borta för alltid. Teatern brinner ned till grunden. Leonard Cardale är den enda person som polisen kan hitta rester av i huset efter branden. Rollpersonerna bär dessutom spår efter sitt besök i helvetet. Om de någon gång får så låg mental balans att de drabbas av fysiska förändringar, kommer deras förändringar att ta samma form som den de fick i purgatoriet.

Lyckas de fly tillsammans med Elizabeth får de inga men av vistelsen i helvetet. Elizabeth är fortfarande mycket instabil, men hon har återtagit sin mänskliga form och kommer inte att drabbas av nya fysiska förändringar om hon är försiktig.

Nefariternas vapen

Använd de här vapnen, eller ge rollpersonerna egna när de förvandlas i Elizabeths purgatorium.

1. Svart järnstav med runor, spikar och taggtråd virat runt och insmält i metallen. Blod sipprar fram ur sprickor i den. Den halverar den effekt en rustning absorberar (avrunda uppåt).

Skada: skr 1-5, ls 6-10, as 11-15, ds 16+

2. Grova stridshandskar av stål, ben och hud, täckta av benspikar och tänder. Vibrerar svagt och surrar.

Skada: skr 1-7, ls 8-12, as 13-14, ds 15+

Utsöndrar ett frätande gift som gör att skadan förvärras med ett effektsteg/sr under 1T10 stridsronder.

3. Svärd format som en röd, hornliknande insekt som blir levande när någon griper tag i den och borrar in sin "svans" genom personens arm. "Varelsen" biter tag när den anfaller. Skada: skr 1-6, ls 7-10, as 11-13, ds 14+

4. Levande nät av organiskt stål som slingrar sig runt det det träffar och äter sig in genom köttet. Räckvidd 10 meter. Den som träffas måste lyckas med ett **STY**-slag med högre effekt än nätets, som har **STY** 40, för att komma loss, annars förvärras skadan ett effektsteg varje sr.

Skada: skr 1-7, ls 8-12, as 13-16, ds 17+

Spelledarpersoner

Schakaler och poliser beskrivs i bakgrunden till New York. Använd den allmänna beskrivningen till schakalerna i Alphabet City och Woolstones kollegor.

Elizabeth som hämndängel

När hon får fysiska förändringar tar Elizabeth den skepnad som hon började anta när hon var 13 år och höll på att omvandlas till sin fars hämndängel. Hon har kvar sin mänskliga kropp, men den är sargad av halvsmälta taggar av plast och metall som skjuter ut genom hennes hud från insidan och skapar gapande, blödande sår. Huden på hennes ansikte har slitits bort och blottat muskler, senor och ben. Hon är klädd i någon slags kjol och jacka av plast, som har smält in i hennes kropp och skapat sargade brännsår. Den fungerar som en rustning och absorberar 2 effektgrader. Det är den skepnad hon bär nattetid och i purgatoriet genom hela äventyret, fram till slutet där rollpersonerna kan rädda tillbaka henne till en mänsklig form.

PERSONLIGHET: Som hämndängel är Elizabeth besatt av två saker, att hämnas på de människor som har varit inblandade i att göra henne till den hon är, och att straffa sig själv för allt hon har varit medskyldig till, eller uppfattat sig själv som medskyldig till. Hon är uppfylld av hämnd och smärta. För att rädda henne måste rollpersonerna få henne att lämna den fixeringen.

ROLLSPELSTIPS: Förvrid ansiktet. Tala långsamt, en smula teatraliskt med sorgsen, mörk röst.

RÖR	31	**EGO**	17
STY	38	**KAR**	15
TÅL	41	**UPP**	12
UTS	3	**UTB**	12

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5
LÄNGD: 175 cm **VIKT:** 140 kg
SINNEN: Ser magiska auror och kan avläsa mental balans.
KOMMUNIKATION: Tal eller telepati
FÖRFLYTTNING: 16 m/sr **HANDLINGAR:** 5
INITIATIVBONUS: +19 **SKADEBONUS:** +8
SKADEKAPACITET:
10 skråmor = 1 lätt sår
9 lätta sår = 1 allvarligt sår
7 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Dör först efter 2 dödliga sår
UTHÅLLIGHET: 235 **MENTAL BALANS:** –60
FÖRMÅGOR: Telepati. Förvrida tid och rum som en människa med mental balans -300. Byta skepnad till sin egen, mänskliga skepnad. Kontrollera alla med mental balans mellan -50 och -100. Ego-

slag med högre effekt än Elizabeth krävs för att motstå kontrollen. Skapa bojor, ett nät av tunna, skärande trådar som omsveper offret och fängslar det. Hon har 20 i att hantera det.

FÖRDELAR: Artistisk begåvning, Förhöjt medvetande, Magisk intuition

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fanatism: Hämnd, Förträngningar, Tvångstankar, Otur

FÄRDIGHETER: Klättra 20 Smyga 20, Pistol och revolver 12, Dolkar 22, Undvika 20, Slåss utan vapen 20, Tortyr 35, Datorkunskap 10, Informationssökning 10, Franska 10, Tyska 8, Kontaktnät: teaterar 15, Kontaktnät: schakaler 12, Skådespela 17, Regi 20, Vältalighet 16, Fotografera 13, Köra bil 12, Köra mc 14

UTRUSTNING: Stålpiska (skr 1-6, ls 7-12, as 13-16, ds 17+) Bojor (en förmåga) (skr 1-4, ls 5-14, as 15+)

HEMORT: Purgatorium

Fred Carlisle Dr Carlisle har vigt sitt liv åt att hämnas på alla schakaler och mördare. Hans mor dödades av en schakal när han var i tonåren och hans far begick självmord kort därefter. Fred började sin bana inom psykiatrin med att försöka förstå vad som driver känslokalla mördare, men snart tog känslorna överhanden och han omformade sin avdelning på sjukhuset till ett privat purgatorium för sinnessjuka brottslingar. Han är i 40-årsåldern, en ytterligt välvårdad och vältränad man med kortklippt, brunt hår och bruna ögon. Han talar vårdat, gärna med ett akademiskt språk.

PERSONLIGHET: Carlisle är en vettlös hämnare. Hans ursprungliga känslor har försvunnit och nu lever han för att skada sina patienter. Han är fortfarande själv övertygad om att han sköter sitt arbete som läkare, och han har auktoritet nog att övertyga andra också om det, men i själva verket har han tappat fotfästet för länge sedan. Han blir oerhört upprörd om någon anklagar honom för att inte sköta sitt arbete eller för att vara mentalt instabil.

ROLLSPELSTIPS: Tala vårdat med onödigt många långa och svåra ord. Se ned på den du talar med.

RÖR	12	**EGO**	15
STY	15	**KAR**	17
TÅL	11	**UPP**	10
UTS	11	**UTB**	19

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 75 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m/sr **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: – **SKADEBONUS:** +2
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 85 **MENTAL BALANS:** –20

MÖRKA HEMLIGHETER: Ansvarig för medicinska experiment

FÖRDELAR: Inflytelserika vänner

NACKDELAR: Fanatism, Rationalist, Tvångstanke (onda mördare måste straffas)

FÄRDIGHETER: Medicin 20, Psykiatri 18, Första hjälpen 15, Tortyr 15, Vältalighet 15, Kontaktnät: läkare 12

HEMORT: New York

Kannibalerna från Wall Street Besökarna på Pine Club, Norwich, Cole, Bester, Thorn och Crowbridge, är alla välbeställda affärsmän som arbetar i finansdistriktet. De var unga män när de besökte Richard Seymors teater i början på 70-talet. Nu är de mellan 40 och 50 år, lätt grånade. Cole och Bester är gifta och har barn. De andra lever ensamma. De är kortklippta och välrakade och klär sig i oklanderliga kostymer. Vi använder samma värden för alla.

PERSONLIGHET: Kannibalerna är dubbelnaturer, på dagarna rationella och sakliga yrkesmän som på nätterna förvandlas till vansinniga mördare. De uppfattar själva sina brott som obetydliga övertramp, små excesser som man kan tillåta sig om

man har deras ställning och behöver avkoppling från ansträngande plikter.

ROLLSPELSTIPS: Tala ned till alla utom dem du uppfattar som dina likar. Prata med kall, opersonlig röst och försök slakta och avfärda alla känslomässiga argument.

RÖR	12	**EGO**	14
STY	12	**KAR**	10
TÅL	11	**UPP**	10
UTS	10	**UTB**	12

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 75 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m/sr **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: – **SKADEBONUS:** +1
SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85 **MENTAL BALANS:** –30
MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldig till brott
FÖRDELAR: Inflytelserika vänner (finansfurstar), Tur
NACKDELAR: Girig, Intolerant, Missbrukare (kokain & alkohol), Sadist, Självisk, Tvångstanke (kannibalism)
FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 12, Smyga 10, Undvika 10, Dolkar 12, Slåss utan vapen 10, Gömma sig 10, Bokföring och redovisning 12, Datorkunskap 10, Informationssökning 12, Värdera 12, Världsvana 15, Etikett 15, Kontaktnät: finansvärlden 15, Köra bil 12, Spel och dobbel 10, Samhällskunskap 15, Ekonomi 15, Juridik 10
UTRUSTNING: H&K p7m13 i attachéväskan: Kal 9 mm, Mag 13, L 17 cm, V 0,95 kg, RV 30 m, S/R 10/10
skr 1-6, ls 7-10, as 11-15, ds 16+
HEMORT: New York

Vakterna på Pine Club Vakterna på Pine Club är storväxta män i löst sittande, mörka kostymer. Du kan använda samma värden för andra vakter och torpeder som kan dyka upp i äventyret.

PERSONLIGHET: Kalla mördare som gör sitt jobb och inte pratar i onödan.

ROLLSPELSTIPS: Prata inte i onödan.

RÖR	16	**EGO**	10
STY	15	**KAR**	8
TÅL	16	**UPP**	14
UTS	10	**UTB**	6

LÄNGD: 190 cm **VIKT:** 90 kg
FÖRFLYTTNING: 8 m/sr **HANDLINGAR:** 3
INITIATIVBONUS: +4 **SKADEBONUS:** +3
SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110 **MENTAL BALANS:** –20
FÄRDIGHETER: Klättra 12, Automatvapen 12, Gevär och armborst 12, Pistol och revolver 16, Smyga 16, Undvika 12, Slåss utan vapen 16, Gömma sig 12, Leta 15, Vapenmanövrer: byta skott 12, dubbelskott 12, snabbdrag 12, Köra bil 12, Skugga 12, Strid i mörker 10
UTRUSTNING: Colt Python i axelhölster
HEMORT: Pine Club

Fergal Woolstone Woolstone är ökänd bland nattens barn som en av New Yorks mest korrumperade poliser. Under sina många år på mordroteln inom New Yorkpolisen tog han emot stora mutor för att se genom fingrarna med mord, kidnappningar och försvinnanden. Han gjorde slut på pengarna under flitiga resor till Atlantic City och Las Vegas, där han spelade bort allt.

Woolstone är vid det här laget en fetlagd, trött man i 60-årsåldern som både hoppas och inte hoppas att han ska klara sig fram till pensionen utan att bli avslöjad. Han har slagit sig ihop med de "dödspatruller" som agerar i New York på nätterna och drar in en del pengar på det, men börjar bli trött på

livet. Hjärtat är på väg att ge upp och han inser att han inte har långt kvar.

PERSONLIGHET: Woolstone är korrumperad i själen. Han ser livet som ett hinderlopp, där det gäller att klara sig själv till vilket pris som helst. Han har inga som helst skrupler.
ROLLSPELSTIPS: Försök skrämma den du pratar med. Var bufflig och otrevlig. Låtsas kedjeröka och trumma nervöst med fingrarna i bordet.

RÖR	9	**EGO**	14
STY	15	**KAR**	8
TÅL	16	**UPP**	12
UTS	8	**UTB**	12

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 110 kg
FÖRFLYTTNING: 5 m/sr **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: – **SKADEBONUS:** +1
SKADEKAPACITET:
5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 110 **MENTAL BALANS:** –15
NACKDELAR: Dåligt rykte, Spelgalen
FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 12, Slåss utan vapen 12, Värdera 15, Förhörsteknik 15, Förklädnad 12, Kontaktnät: polisen 12, Kontaktnät: undre världen 15, Kontaktnät: nattens barn 8, Brottsplatsundersökning 15, Köra bil 12, Spel och dobbel 15
UTRUSTNING: S&W cbt magnum m19 i axelhölster
HEMORT: Polishögkvarteret

Boorman Boorman är en åldrad, tanig man med snaggat vitt hår och ett fårat ansikte. Händerna är utsträckta till svarta klor och sylvassa tänder skymtar i munnen. Han är Vilddjurets mest framstående tjänare i New York, ledare för templet i Bronx. Han är till största delen mänsklig, men har vid behov förmågan att förvandla sig till en uggla.

Boorman är en ensling. Också schakaler och andra Vilddjurets tjänare undviker honom om de kan. Han är känd för att vara opålitlig och farlig. Folk som bor i South Bronx talar inte om honom och går inte i närheten av templet. Boorman flyttade till området när det började bli nedgånget. Han söker sig alltid till den plats i staden som för tillfället är mest förfallen och grundar sitt tempel där, i skydd av våldet och desperationen. Den som går ensam efter mörkrets inbrott i kvarteren runt templet riskerar att försvinna. Boorman offrar flera människor till Vilddjuret varje vecka. Han betalar stora summor till den lokala polisledningen för att kunna fortsätta sin verksamhet.

PERSONLIGHET: Boorman är en sur, irritabel och enstörig person som mördar ensamma nattvandrare och offrar dem till sin gud. Han behandlar rollpersonerna med viss respekt, eftersom han misstänker att de kan rädda honom undan Elizabeth.
ROLLSPELSTIPS: Tala fåordigt och strävt, men ändå insmickrande och respektfullt. Tydliggör att respekt och artighet inte är något du är van att visa, så det haltar lite i framförandet.

RÖR	15	**EGO**	19
STY	18	**KAR**	5
TÅL	21	**UPP**	15
UTS	6	**UTB**	3

FÖRFLYTTNING: 8 m/sf **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: +3 **SKADEBONUS:** +4
SKADEKAPACITET:
6 skråmor= 1 lätt sår
5 lätta sår= 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –80
FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: Klor och tänder
FÖRMÅGOR: Ser i mörker, Okänslig för eld, Naturliga vapen, Hamnskifte
BEGRÄNSNINGAR: Kontrollerad av yttre makt
NACKDELAR: Psykotiska tvångstankar, Narcissist, Jagad och efterlyst

FÄRDIGHETER: Automatvapen 12, Gevär 12, Pistol och revolver 15, Smyga 15, Undvika 15, Dolkar 18, Kastvapen 16, Slåss utan vapen 16, Gömma sig 16, Överlevnadskonst 12, Kontaktnät: Vilddjurets tjänare 12, Inbrottsteknik 12, Skugga 16

ANFALLSSÄTT: Colt Python: 1-5, 6-9, 10-14, 15+
Tänder: skr 1-6, ls 7-12, as 13-17, ds 18+
Klor: skr 1-8, ls 9-14, as 15-19, ds 20+

UTRUSTNING: Revolver, Whiskey, Offerdolk

MAGI: Dödsmagi 40
Alla besvärjelser till 18

HEMVIST: Vilddjurets tempel

Plågoandar De plågoandar som Elizabeth har frammanat till sitt helvete har tagit skepnad av dem hon har sett dö för sin fars och hans medbrottslingars händer, men de är inte människor, utan varelser från Inferno skapade för att skänka smärta. De kan ta vilken form som helst, men när de har frammanats i en skepnad behåller de i allmänhet den. För enkelhetens skull ger vi alla samma värden. De har tortyrredskap i händerna när de plågar sina offer, men när de slåss använder de bara händerna.

PERSONLIGHET: Uppfyllda av ett medvetande om att allt levande som kommer till deras domän önskar smärta och bestraffning. Om någon med positiv mental balans dyker upp blir de förvirrade och vet inte riktigt vad de ska göra.

ROLLSPELSTIPS: Var obönhörligt fördömande. De plågade förtjänar vad de får.

RÖR	12	EGO	8
STY	15	KAR	8
TÅL	16	UPP	12
UTS	var	UTB	1

LÄNGD: varierar **VIKT:** varierar

SINNEN: Ser obehindrat i mörker. Kan läsa av mental balans.

FÖRFLYTTNING: 6 m/sr **HANDLINGAR:** 2

INITIATIVBONUS: – **SKADEBONUS:** +2

SKADEKAPACITET:
5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

FÄRDIGHETER: Tortyr 75, Slåss utan vapen 15

ANFALLSSÄTT: Klor: skr 1-8, ls 9-14, as 15-19, ds 20+

HEMORT: Inferno

RAZID Raziderna är halvt mekaniska varelser, fyra meter långa och skapade av järn, muskler, glas och blod. Elizabeth har åkallat en razid som plågar henne i hennes purgatorium. Den har inga känslor eller åsikter, men gör vad den tycker bäst om i livet, plågar en människa. Den ger inte upp den eftersträvansvärda positionen utan strid.

RÖR	31	EGO	20
STY	62	KAR	5
TÅL	51	UPP	31
UTS	1	UTB	21

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAG: –

LÄNGD: 400 cm **VIKT:** 600 kg

FÖRFLYTTNING: 15 m/sr **HANDLINGAR:** 5

INITIATIVBONUS: +19 **SKADEBONUS:** +11

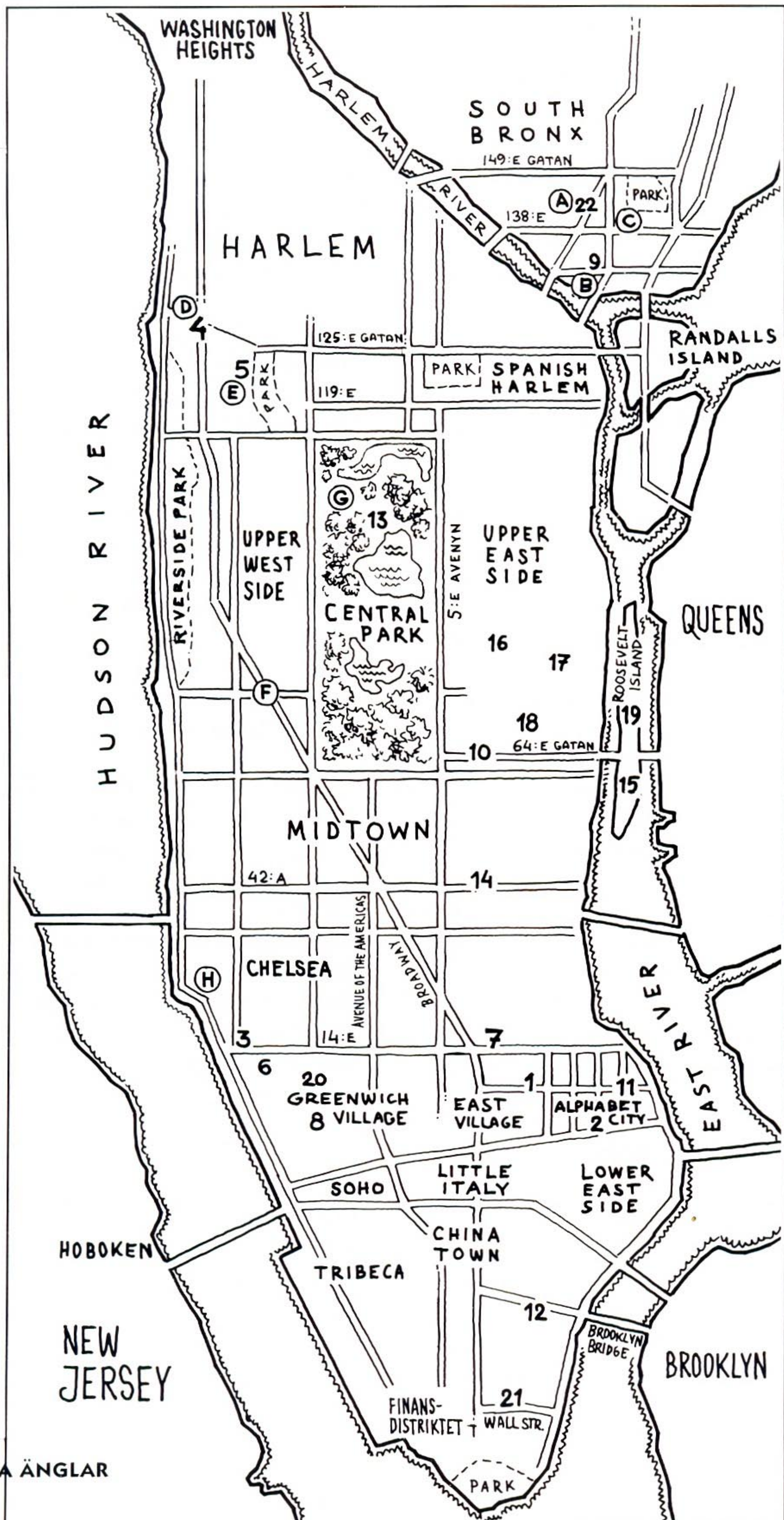
SKADEKAPACITET:
12 skråmor= 1 lätt sår
11 lätta sår= 1 allvarligt sår
9 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 290

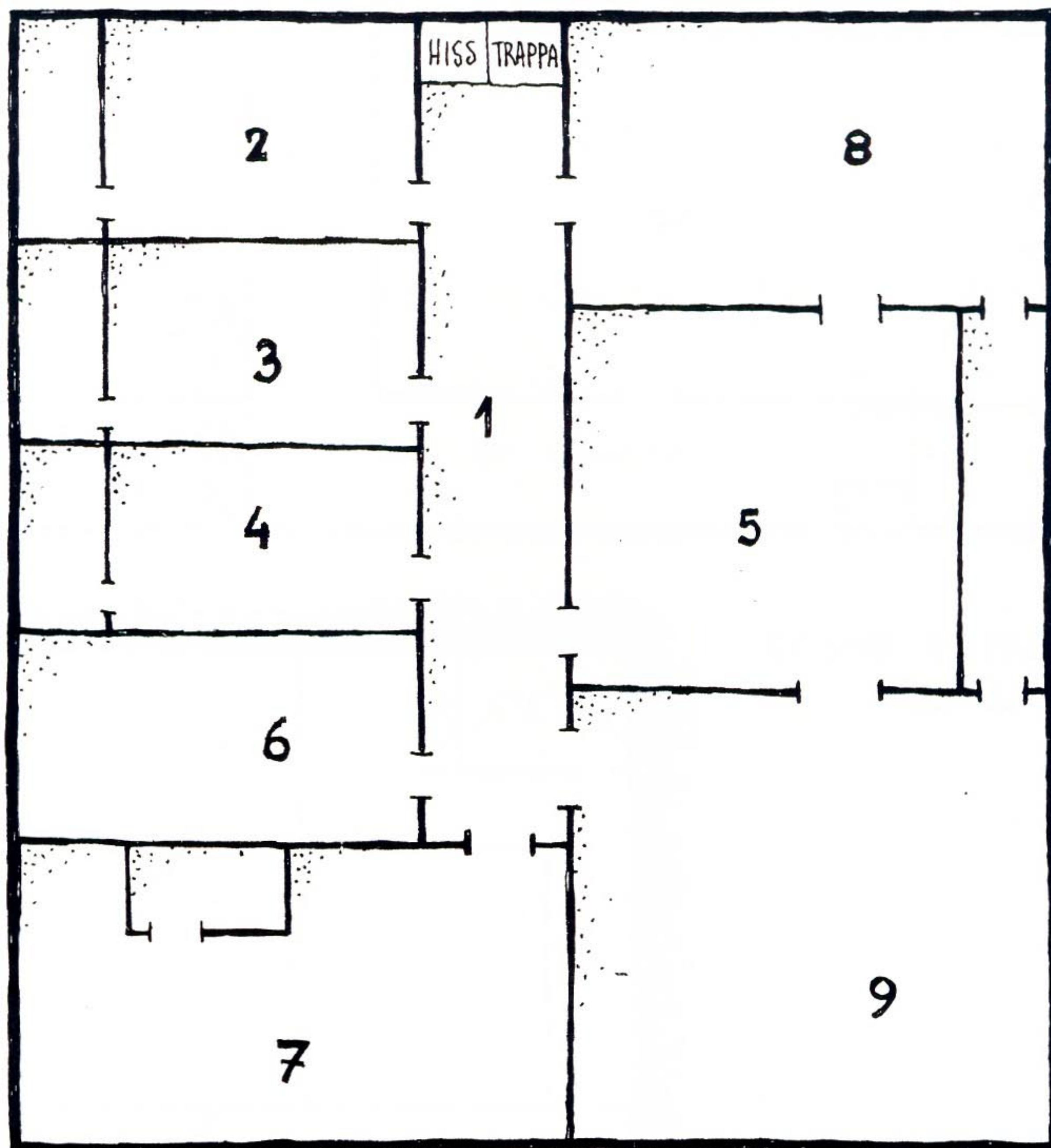
NATURLIG RUSTNING: 5

ANFALLSSÄTT: Bett 15 (skr 1-5, ls 6-12, as 13-22, ds 23+)
Klor 15 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-25, ds 26+)

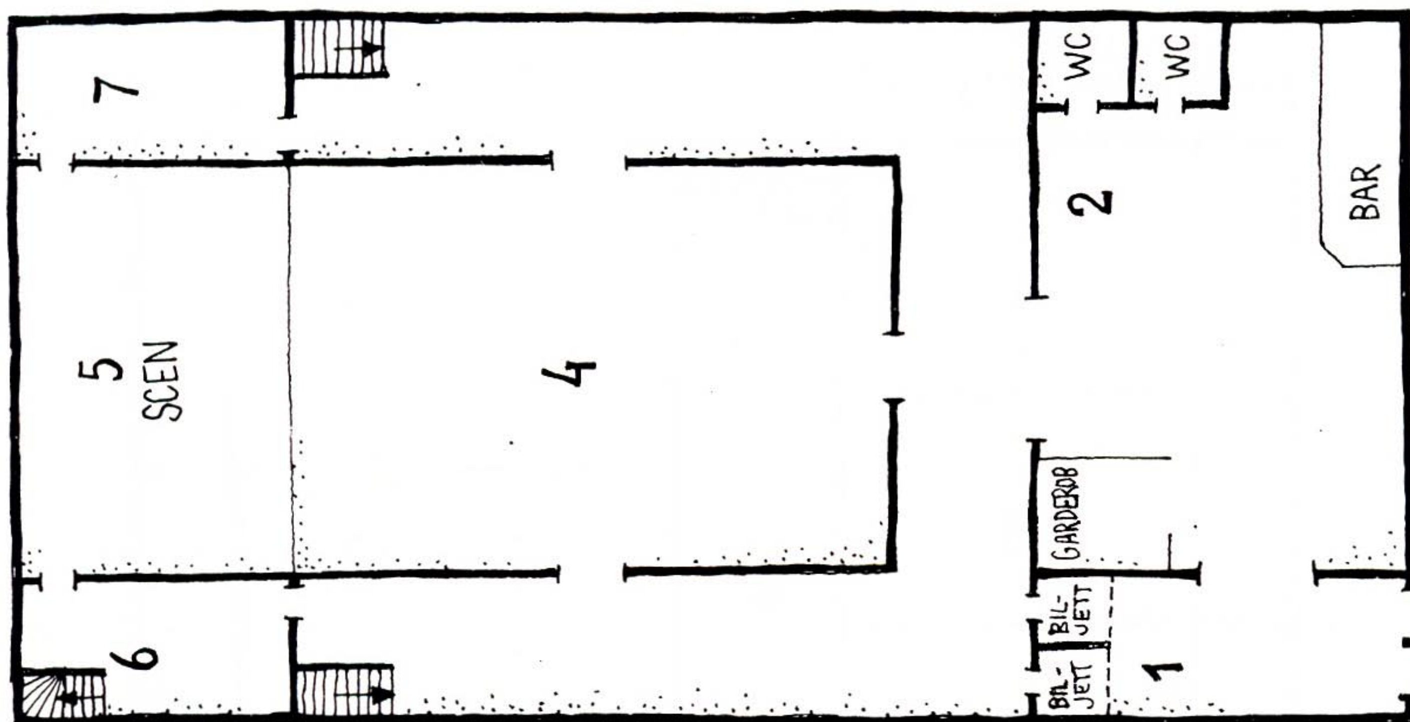
HEMORT: Inferno


WASHINGTON HEIGHTS
HARLEM RIVER
SOUTH BRONX
149:E GATAN
PARK
138:E
A 22
C
HARLEM
9
B
D
4
125:E GATAN
RANDALLS ISLAND
5
E
PARK
119:E
PARK
SPANISH HARLEM
HUDSON RIVER
RIVERSIDE PARK
G
13
UPPER WEST SIDE
5:E AVENYN
UPPER EAST SIDE
CENTRAL PARK
QUEENS
16
17
ROOSEVELT ISLAND
F
18
19
10
64:E GATAN
15
MIDTOWN
42:A
14
CHELSEA
H
AVENUE OF THE AMERICAS
BROADWAY
EAST RIVER
3
14:E
7
6
20
GREENWICH
8 VILLAGE
1
EAST VILLAGE
11
ALPHABET
2 CITY
LITTLE ITALY
SOHO
LOWER EAST SIDE
HOBOKEN
CHINA TOWN
TRIBECA
12
NEW JERSEY
BROOKLYN BRIDGE
BROOKLYN
21
FINANS-DISTRIKTET
WALL STR.
PARK

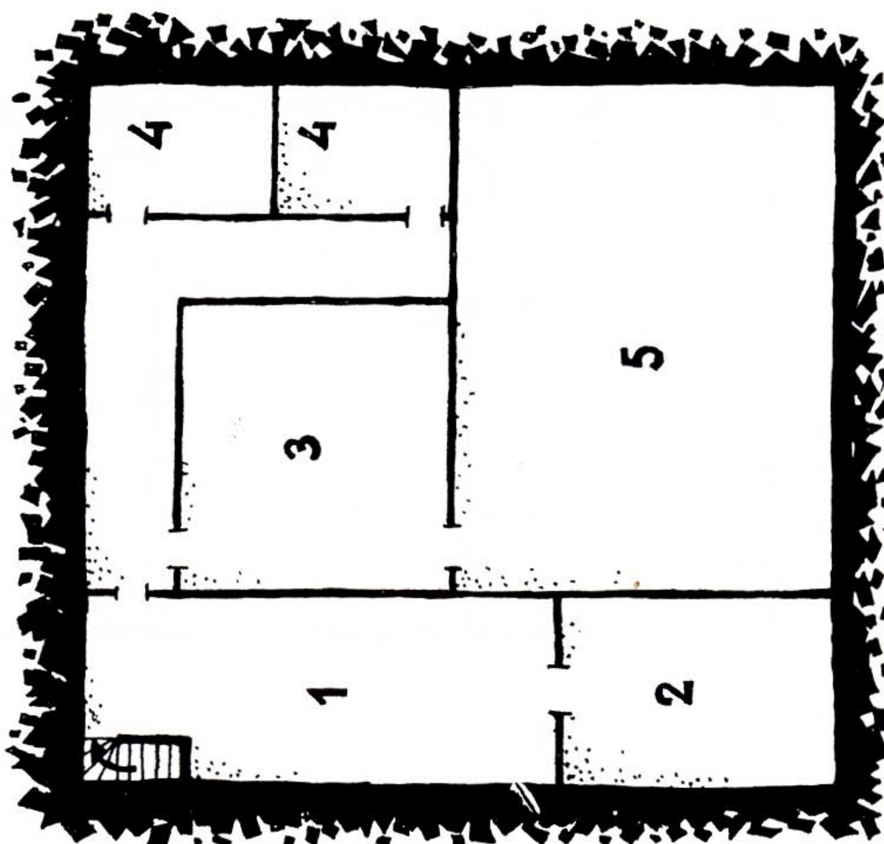
DVORAKS LÄGENHET



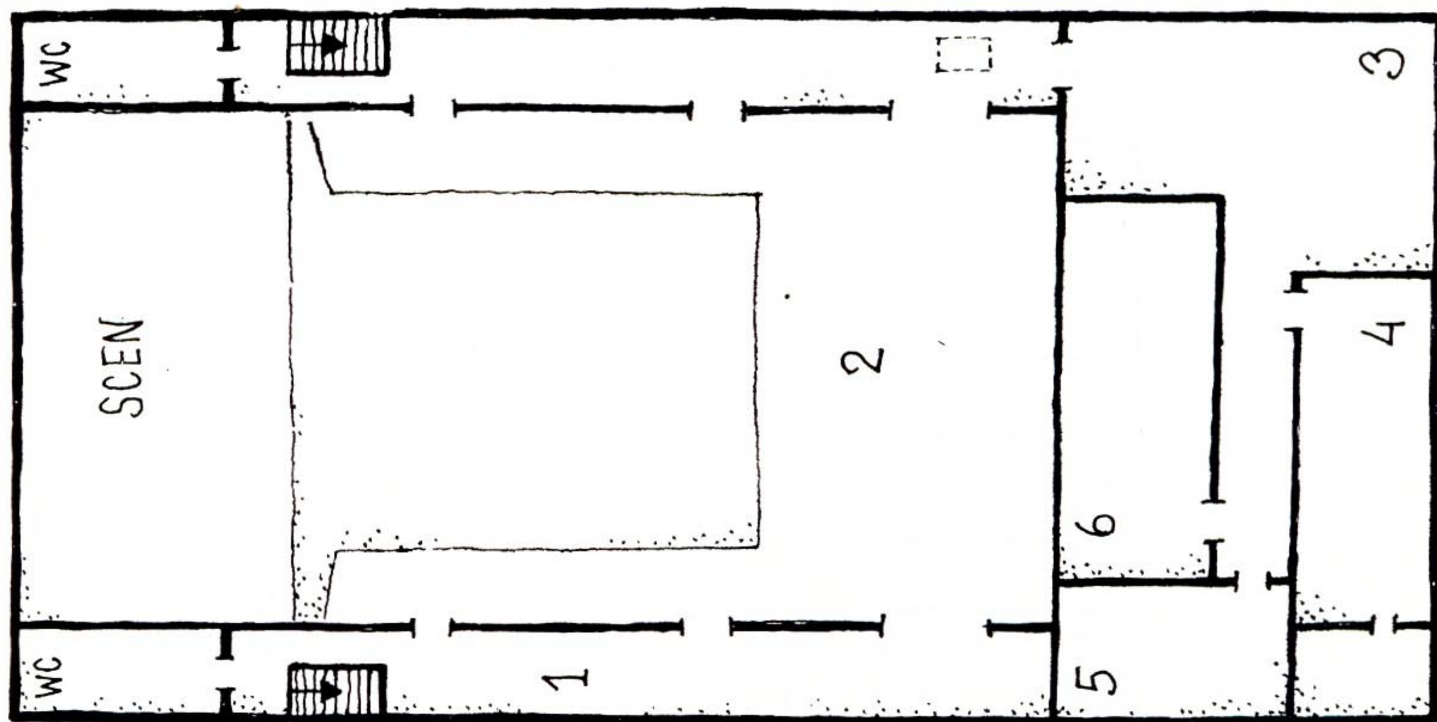
TEATER MONDO
PLAN 1

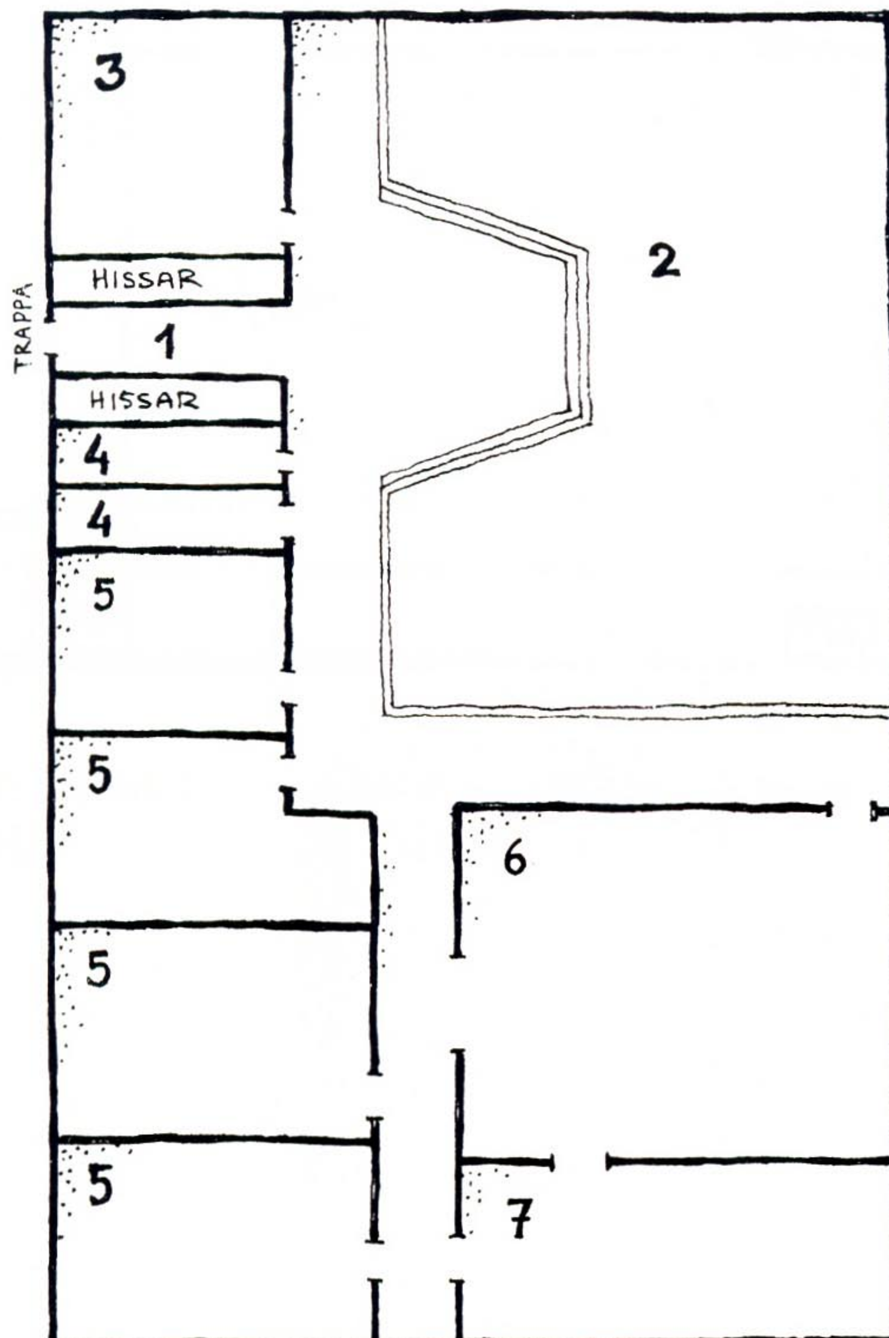


TEATER MONDO
KÄLLAREN



TEATER MONDO
PLAN 2




PINE CLUB
3
2
HISSAR
TRAPPA
1
HISSAR
4
4
5
5
6
5
5
7

I UNDERJORDEN MÖTS NATTENS BARN OCH

STADENS HJÄRTA BRANN I NATTEN. FLAMMORNA STEG MOT DEN MÖRKA HIMLEN OCH FÄRGADE HORISONTEN. HD:N DARRADE AV ÅTERHÅLLEN VREDE NÄR JAG SAKTA GLED GENOM BRONX LÄNGST TREDJE AVENYN. MÖRKA SKEPNADER UTAN MÄNSKLIGA ANSIKTEN JAGADE I NATTEN. ENSTAKA MÄNSKLIGA VANDRARE SKYNDADE UT I LJUSET, UNDAN JÄGARNAS KÄFTAR. HARLEM RIVER BÖLJADE SOM ETT LEVANDE, HUNGRIGT MÖRKER UNDER MIG NÄR JAG BROMSADE IN PÅ BRON MOT MANHATTAN. JAG HADE KOMMIT HEM.





FALLNA ÄNGLAR är tre äventyr och en utförlig bakgrund för dig som vill spela på New Yorks skuggsida, i en stad fylld av förvridna människor, krossade drömmar och meningslöst våld. Stig ner i helvetet på jorden, vandra bland nattens barn på mörka gator och i den utbrända slummen.

Boken innehåller tre äventyr till KULT, som kan spelas fristående eller som ett sammanhängande äventyr. Dessutom finns en mängd information om nattens barn i New York.

OBS. du måste ha tillgång till rollspelet **KULT** för att kunna spela Fallna änglar.

VARELSER FRÅN METROPOLIS



001-1803